PSX EXTREME

QUAKE 2 NA PLAYSTATION!

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 5,99 PLN
INDEX 340898 • ISSN [illegible]

27

listopad 99

OPISY

RESIDENT EVIL 3
FINAL FANTASY 8
SUIKODEN 2
TONY HAWK

RECENZJE

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

CTR
Tony Hawk's Skateboarding
Ready 2 Rumble Boxing
Suikoden II
FIFA 2000

GTA2

ISSN [illegible] 40898

PSX EXTREME

ROK III Numer 11/99

Wydawca:
GRUPA 69

Adres redakcji:
ul. [illegible] 40-0[illegible] Katowice
tel./fax [illegible] w. 309
tel./fax [illegible] w. 309
tel./fax [illegible] 77 51, w. 309

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ścierw)
tel. kom. (0-601) 41 60 31

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
tel. kom. (0-601) 44 00 01

Redaktorzy:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Piotr Figurowicz (Pietruś)
Mirosław Grabo (Gamera)
Norbert Horbaczny (Norby)
Tomasz Kosiel (HIV)
Bartek Majewski (Kujot)
Artur Sobierowski (Mutti)
Tomasz Staroń (Star)
Piotr Sterańczak (ACE)
Marcin Teller (Mysiang)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)

Współpracują:
Marcin Kosman (Kosa)
Mateusz Bożecki (Mat)

Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk
Nikodem Ledwoch
Przemysław Ścierski

Korekta
Tomasz Kosiel (HIV)
tel. kom. (0-601) 12 72 82

Redaktor techniczny
Wojciech Oczko (Aju)

Skład, łamanie
i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-601) 23 53 88
&
Michał Wesołyk (Bufi)

Dział prenumeraty:
[illegible]
[illegible] od 15 do 16
[illegible] od 8 do 16
tel./fax [illegible] 18, w. 309
tel./fax [illegible] 77 51, w. 309

Druk:
Marquard Press S.A.
Katowice

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-600) [illegible] 94 38

Konto bankowe:
Bank Śląski VII o/Katowice
10501214-2200055245

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, [illegible] [illegible] do formy elektronicznej, czy też [illegible] bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam [illegible] [illegible]

WSTĘPNIAK

HELOŁ...

Aju to potrafi człowieka zdołować. Nie dość, że wstałem dzisiaj w środku nocy, przyszedłem do Redakcji poskładać ostatnie strony (Loki i Bufi spłynęli ze zmęczenia na kanapy), to jak już po wszystkim rozsiadłem się w fotelu i począłem wchłaniać spóźnione śniadanie, to on spytał mnie, czy napisałem wstępniak... Czy je napisałem Wstępniak? Że co? Czy on chce, żebym się udławił jedzeniem? Przecież może się domyślić, że nie napisałem! I nie musi się o to pytać podczas śniadania, bo to świadczy o braku kultury. Toż nawet głupek HIV się o to nie zapytał... może dlatego, że jest już w domu i śpi.

Sic! Najchętniej wkleiłbym Wam tutaj jakąś grubą kobitę, co by zmieściło się tylko "Cześć i Pa", ale takowej nie znalazłem i chyba muszę napisać Wam coś z głowy, pustej zresztą jak te butelki, co stoją na moim biurku... Zacznę może od tego, że znowu mamy nowe pomieszczenie redakcyjne, które mieszczą się na tym samym piętrze co wcześniejsze, tyle że po przeciwnej stronie korytarza, więc jeśli ktoś chce nas odwiedzić, niech wali pod numer 130. Uprzedzam jednak z góry każdego delikwenta, który ma zamiar zagościć w naszych progach, żeby sobie nie pomyślał, że to zsyp albo wysypisko śmieci, bo z grubsza całość prezentuje się podobnie (to taka forma kamuflażu). A wszystkiemu winne są gry... Jeśli jest tyle gier co w tym miesiącu, sg(Red.) nie ma czasu na robienie porządków, tym bardziej na wyrzucanie śmieci do kosza - co najwyżej może czymś rzucić w jego stronę. Bałagan się zrobił nie wąski i na przykład Aneta stara się ostatnio tutaj nie wchodzić, w trosce o swoje ubranie wierzchnie, które pewnikiem by jej zżółkło wnet w tym klimacie (kontaktuje się z nami wyłącznie przez intercom).

Zbliżam się już ku końcowi, więc wypada napisać coś o grach, których ilość i jakość pozytywnie zaskoczyła nas wszystkich w tym miesiącu. Kilka recenzji (np. MISSION IMPOSSIBLE, GRANDIA, JADE COCOON, TEST DRIVE OFF-ROAD 3, FF ANTHOLOGY) nie zmieściło się nawet do tego numeru, więc automatycsnie przeszły na następny. Musicie mi wybacsyć, ale w ty miejscu muszę zakańczyć Wstępniak, bo właśnie obudził się Loki, stoi nade mną i s grymasem na twarzy szturcha mnie, żebym się pospiessył, bo całość chce wlać na stronę. Nawet nie mogę napisać Pa. P...

Po prostu ***Ścierwo***

PS: W momencie gdy to czytacie, prawdopodobnie pogrywamy już w GT2!!

NASZ E-MAIL: extreme@grupa69.netpol.pl

Ścierwo podczas rzeźbienia Wstępniaka

Nerb
Loki
Star
Ajv
HIV
ACE

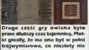
NASZA OKŁADKA

SPIS TREŚCI

RESIDENT EVIL 3

No i mamy kolejnego Residenta. Po oryginalnej pierwszej części, pojawiła się trochę bezbarwna "dwójka". Jaki jest RESIDENT EVIL 3, dowiecie się na pewno z recenzji Piotrka.

Druga część gry owiana była przez dłuższy czas tajemnicą. Plotki głosiły, że ma ona być w pełni trójwymiarowa, co niestety nie potwierdziło się...

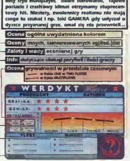

READY2RUMBLE

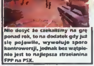
Po Knockout Kings PSX doczekał się kolejnego boksu, tym razem bardziej arcadowego i ze sporą dawką humoru... Najpiękniejsze upadki w historii boksu zobaczyć można właśnie w R2R.

CRASH TEAM RACING

Wow! Ale odjazd! Wreszcie PlayStation doczekała się gry na miano konkurenta Mario Kart na konsoli N64. Grafika zjada dosłownie na śniadanie produkt Nintendo a jeśli dołożyć do tego znakomity tryb multiplayer, dobre sterowanie, fajowe postacie i crashowy klimat otrzymamy stuprocentowy hit. Niestety, zwolennicy realizmu nie mają czego tu szukać i np. taki GAMERA gdy usłyszał o dyszce przyznanej grze, omal się nie przewrócił...

Nie dosyć że czekaliśmy na grę ponad rok, to na dodatek gdy już się pojawiła, wywołuje sporo kontrowersji, jednak bez wątpienia jest to najlepsza strzelanina FPP na PSX.


Ocena ogólna uwydatniona kolorem
Oceny innych, zainteresowanych zg(Red.)ów
Zalety i wady ocenianej gry
Info dotyczące obsługi peryferii i ilości graczy
Ocena grywalności w przedziale czasowym
w trybie ONE or TWO PLAYER
w trybie MULTIPLAYER
WERDYKT
PRODUCENT
GATUNEK
GRAFIKA
DŹWIĘK
GRYWALNOŚĆ
GODZINA
DZIEŃ
TYDZIEŃ
MIESIĄC
PLUSY
MINUSY


XENA: WARRIOR PRINCESS

Ta przygodówka w konwencji chodzonej nawalanki ma na pewno jedną zaletę. Jest nią oprawa graficzna która, przynajmniej miejscami, wprawia gracza w osłupienie...

AKTUALNOŚCI ▶str.8
Najświeższe wieści ze świata gier na PSX
CO NOWEGO? 8
W PRZYGOTOWANIU (ISS PRO EVOL.)..14

WC ▶str.16
Z ARCHIWUM PSX 16

RECENZJE ▶str.20
zg(Red.)aktorzy testują nowe gry
AIRONAUTS 23
BASS LANDING 62
CARMAGEDDON 44
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 46
CRASH TEAM RACING 38
CYBERNETIC EMPIRE 27
DEMOLITION RACER 42
F.A. PREMIER LEAGUE 65
FIFA 2000 63
GALLUP RACER 31
GTA 2 48
KINGSLEY 34
LMA MANAGER 64
NBA BASKETBALL 2000 67
NHL 2000 66
NHL FACE OFF 2000 66
QUAKE 2 24
PACMAN: WORLD 32
RAT ATTACK 50
READY2RUMBLE 52
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS 20
SOUTH PARK 56
SPACE INVADERS 58
SUIKODEN 2 60
THOUSAND ARMS 59
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 28
WCW MAYHEM 54
XENA: WARRIOR PRINCESS 36
X-FILES 41

WSPARCIE ▶str.68
Podpowiedzi do gier
FINAL FANTASY VIII 80
RESIDENT EVIL 3 74
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 78
TIPS & TRICKS 89
X-FILES 85

TESTY ▶str.98
Wnikliwe testy nowych peryferiów do PSX
EVOLUTION CONTROL SYSTEM 98
EVOLUTION CONTROL PAD 98

LISTY ▶str.90
KĄCIK BIJATYK 95
KĄCIK WYŚCIGOWY 94
SKRZYNKA 89

Pila

To już listopad... wysyp gier spowodował,

że "pod nóż" poszły strony z aktualnościami.

Tym razem Ścierwo wygospodarował "jedynie" 6 stron (minus 1,5 na wszędobylskie reklamy heh).

Mam nadzieję, że udało nam się wybrać najciekawsze i najważniejsze informacje. A więc... do dzieła.

Zapraszamy
do lektury.

CO NOWEGO?

Data premiery już jest!

GRAN TURISMO 2

Znana jest już dokładna data premiery GRAN TURISMO 2 - w Japonii nastąpi ona 25 listopada, a w Stanach Zjednoczonych 7 grudnia. Europejskiej wersji spodziewać się możemy w pierwszym kwartale 2000 roku. W grze oprócz ponad 500 samochodów, znajdzie się około 40 różnych tras. Ścigać się zatem będziemy po ulicach miast i trasach szutrowych. Cóż, istnieje duża szansa, że "dwójka" powtórzy sukces "jedynki", a nawet że stanie się najlepiej sprzedającą się grą w historii komputerowej rozrywki. Jak będzie w rzeczywistości? O tym przekonamy się w najbliższych miesiącach. [aju]

Do Polski przyjeżdża prawdziwa

LARA CROFT

Na polskiej premierze gry TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, która odbędzie się w dniu 30 listopada, zjawi się Lara Croft (ta prawdziwa!!!). Wszystko dzięki firmie Mirage - polskiemu dystrybutorowi tej pozycji w wersji PC. Wizyta Lary przygotowywana jest z olbrzymim rozmachem, nigdy wcześniej żadna inna gra nie była tak szeroko promowana (radio, telewizja, prasa codzienna, prasa life-style, Internet). Planowana jest relacja na żywo w radio, specjalny reportaż telewizyjny, spotkanie z fanami, Greczemi, mediami i, oczywiście, prezentacje gry. Całej akcji towarzyszyć będą konkursy z licznymi nagrodami. Wszystko zostanie poprzedzone akcją "plakatowo-ulotkową". Wielbiciele Lary będą mogli ją spotkać 30 listopada w sklepie EMPIK Megastore - Ściana Wschodnia w Warszawie oraz MEDIA-MARKT - Marki M1. Natomiast 1 grudnia Lara odwiedzi "EXTRAPOLE" w Jankach (koło Warszawy). My też tam będziemy (chyba... heh). [aju]

Nowe wieści o...

PARASITE EVE 2

Już miesiąc temu pisałem o PE2, jednak od tego czasu pojawiło się kilka nowych informacji, o których wypadałoby wspomnieć. Dokładna data japońskiej premiery została ustalona na 9 grudnia. Tła w przeważającej części będą filmami, a nie statycznymi obrazkami jak pisałem miesiąc temu, no i zostanie dodanych mnóstwo logicznych zagadek. O systemie walki już pisałem, dodam tylko, że scenerie walk będą takie same jak otoczenie, w którym nasza bohaterka spotyka wroga. W trakcie walki prowadzonej w czasie rzeczywistym będzie można się chować za różnymi przedmiotami i używać ich. Będzie istniała również możliwość ucieczki z pola walki, jednak będzie to posunięcie skwitowane spadkiem energii. Na zakończenie muszę napisać, że niestety wciąż nie jest znana data europejskiej premiery. Popatrzcie sobie na kilka nowych screenów. [aju]

Królik-robocop-doomowiec powraca...

JUMPING FLASH 3!

SONY planuje wydać kolejną, trzecią już grę traktującą o przygodach śmiesznego "cholera-wie-czego" (toż to królik-robocop) pt. JUMPING FLASH. Taka to śmieszna platformówka w konwencji doomowca (widok z perspektywy pierwszej osoby), która ukazała się jako jeden z pierwszych dostępnych tytułów na PlayStation. Zdobyła sobie rzesze fanów, gdyż oferowała bardzo dobrą jak na owe czasy grafikę, a i pełny trzeci wymiar i "duże" poziomy. Twoim zadaniem było skakanie, skakanie i jeszcze raz skakanie. Autorom udało się stworzyć poziomy w ten sposób, iż stając na krawędzi jakiejś wysoko usytuowanej "półki", po spojrzeniu w dół pociły się ręce, jak donosi Ścierwo. Zresztą widziałem tego osła w akcji - rzeczywiście pada zalał potem do tego stopnia, że można by pot ów do szklanki zbierać, a po wrzuceniu cukru spożyć (bueeee!!!). Prawdopodobnie w Japonii już ukazała się trzecia część tej śmiesznej gry (tyt. w Jap. - ROBBIT MON DIEU, 14.10.), a data jej amerykańskiej premiery jeszcze nie jest znana, że o europejskiej nie wspomnę. Póki co wiadomo mi jedynie tyle, że "trójka" nawiązuje do poprzednich części stylem, aczkolwiek zaskakuje ładną grafiką. Tytuł ten pojawił się już w Japonii, więc za miesiąc może strzelimy reckę. [hrv]

Pifa

FIFA 2000
FINAL FANTASY

Zapowiedzi, informacje i plotki ze świata czyli...

W PIGUŁCE

☐ SNK poinformowało, ze przymierza się do konwersji ich najnowszej bijatyki 3D - SAMURAI SPIRITS - na inne rynki. W USA pojawi się ona juz na wiosnę 2000 roku, a w Europie zapewne w wakacje lub na jesieni. [aju]

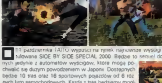
☐ CAPCOM udostępnilo listę gier, jakie planuje wydać na PlayStation w przeciągu najbliższych 6 miesięcy w Japonii. Oto lista:

Rockman 4 gra akcji 26 października
Marvel vs Capcom Clash of Super Heroes EX E bijatyka 11 listopada
Rockman 5 – The Blue Traps gra akcji 25 listopada
Street Fighter EX2 Plus bijatyka 22 grudnia
Rockman 6 – Maximum Fight of Histories gra akcji 9 grudnia
Bio Hazard Gun Survivor - Survival strzelanina styczeń 2000
Rockman Dash 2 RPG wiosna 2000
Gaia Master logiczna wiosna 2000
Breath of Fire IV RPG wiosna 2000
OniMusha Demon Warrior (PS2) przygodowa lato 2000

☐ KONAMI zapowiedziało, ze 9 grudnia na PlayStation trafi konwersja kolejnej gry tanecznej znanej z automatów, pt. DANCING STAGE feat. TRUE KISS. Cena oryginału to 4800 jenów. A tak przy okazji wspomnę, ze istnieje duze prawdopodobieństwo, ze KONAMI zdecyduje się na wydanie w Europie większości gier muzycznych i tanecznych, takich jak GUITAR FREAKS czy DANCE MANIA. Ale kiedy to nastąpi - tego niestety nie wiem. [aju]

☐ Data przyjęcia pod nazwą Square Millenium Private Show, jakie miała zorganizować firma SQUARESOFT, została przesunięta - początkowo przewidywane na 23 listopada odbędzie się w dwa miesiące później - 29 stycznia 2000 roku. Mają na nim zostać zaprezentowane wszystkie najnowsze produkcje owej firmy, również te na PlayStation 2. [aju]

☐ Potwierdziły się przypuszczenia, ze dwa flagowe tytuły NAMCO - RIDGE RACER V oraz TEKKEN TAG TOURNAMENT będą tytułami "startowymi" dla PlayStation 2. Ich premiera nastąpi oczywiście 4 marca 2000 roku wraz z nową konsolą SONY. [aju]



☐ 11 października TAITO wypuści na rynek najnowsze wyścigi zatytułowane SIDE BY SIDE SPECIAL 2000. Będzie to sequel do znanych jedynie z automatów wyścigów, które mogą pochwalić się duzym powodzeniem w Japonii. Dostępnych będzie 10 tras oraz 16 sportowych pojazdów od 6 róznych firm samochodowych. Kazdą z tras będziemy mogli zobaczyć podczas 4 pór roku. [aju]

☐ Europejski oddział firmy KONAMI podał do wiadomości, iz kontynuacje dwóch hitów tej firmy - SILENT HILL oraz CONTRA - są juz w zaawansowanej fazie produkcji. Nas powinien cieszyć fakt, ze ta informacja wyszła z Europy, więc moze jest to znak, ze właśnie my - Europejczycy jako pierwsi zapoznamy się z tymi nowymi pozycjami. [aju]

☐ AGETEC potwierdziło, ze planuje wydanie gry/programu pt. RPG MAKER takze na inne niz japoński rynki. Dla przypomnienia podam, ze w RPG MAKER mozna tworzyć własne gry typu RPG (jak sama nazwa wskazuje), a następnie zaprezentować je kolegom (do przejścia). W USA pozycja ta dostępna będzie juz wiosną 2000 roku. [aju]

☐ MGM INTERACTIVE poinformowało, ze TOMORROW NEVER DIES pojawi się w USA 18 listopada. [aju]

☐ FOX INTERACTIVE chyba po raz dziesiąty przesunęło premierę gry ALIEN RESURRECTION. Tym razem została ona ustalona na kwiecień 2000 roku. [aju]

☐ SQUARE podało do wiadomości, ze w momencie premiery PlayStation 2 dostępne będą od nich 3 tytuły. Jak juz wiecie, jednym z nich będzie THE BOUNCER, natomiast o dwóch kolejnych nic zbytnio nie wiadomo. [aju]

Resident Evil w nowej postaci...

RE: GUN SURVIROR

Zombiakowy shooter THE HOUSE OF THE DEAD 2 na Dreamcasta (Japonia) odniósł spory sukces, totez chłopaki z CAPCOM szybko się zrefleksowali, rozpoczynając prace nad podobnym tytułem, tyle ze oczywiście na Playa. W końcu to oni pierwsi wprowadzili nadgniłych zombich na ekrany naszych telewizorów. CAPCOM, jak to zwykle bywa, nie poprzestało jednak na biernym korzystaniu ze znanych juz schematów i postanowiło wprowadzić trochę ulepszeń, świezych pomysłów. Pomysłów zapowiadających się naprawdę rewolucyjnie. Gracz bowiem będzie miał sporą kontrolę nad postacią - nie tylko będzie mógł wychylać się "zza węgla" (jak to było w TIME CRIZIS), ale skradać się, kucać oraz rozglądać się lewo-prawo. Do tego widać, ze ruch kamery został bardzo ładnie opisany - przy kazdym kroku ekran lekko kołysze się na boki, przy skrętach mocniej nim zarzuca, a podczas strzelania obrezem intensywnie szarpie. Juz na podstawie zaprezentowanego filmiku mozna stwierdzić, ze gra będzie miała niesamowity klimat ostrej, morderczej i potwornej jatki. Bo nie ma to jak nadgniłe [illegible]

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY
Playstation
KONIEC
Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)
Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM** [illegible]
Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA [illegible] Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki [illegible] są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt **NTSC** na Twoim telewizorze w systemie **PAL** przez AUDIO-VIDEO
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli 1002 5501 5502, 555 5552 7001 7002 750 760
Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie: regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 70 PLN + koszt wy[illegible]
teraz tylko [illegible] PLN
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK
INTERNET: www.serwis.psx com pl

Druga część zręcznościowego RPG...

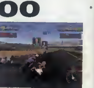
ALUNDRA 2

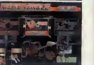
Znana jest już dokładna data premiery GRAN TURISMO 2 - w Japonii nastąpi ona 25 listopada a w Stanach Zjednoczonych grudnia. Europejskiej wersji spodziewać się możemy w pierwszym kwartale 2000 roku. W grze oprócz ponad 500 samochodów znajdzie się około 40 różnych tras. Ścigać się zatem będziemy po ulicach miast i trasach szutrowych. Cóż, istnieje duża szansa, że "dwójka" powtórzy sukces "jedynki" a nawet że stanie się najlepiej sprzedającą się grą w historii komputerowej rozrywki. Jak będzie w rzeczywistości? O tym przekonamy się w najbliższych miesiącach.

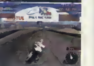
Na PSX2 NAMCO przygotowuje nam...

GP 500

NAMCO zapowiada wydanie na PS2 arcade'owych wyścigów motocyklowych pod nazwą 500 GP, które powinny trafić na rynek wraz z premierą tej konsoli w Japonii. Oczywiście liczba 500 w tytule oznacza pojemność - klasę 500cc, czyli maszyny bardzo mocne, potrafiące na drodze nieźle zakozaczyć, posiadające stricte sportowy wygar - no, tzw "ścigacze". Możemy się spodziewać porcji naprawdę emocjonującej rozrywki - wszak NAMCO to klasa sama w sobie. Autorzy obiecują niespotykane dotąd poczucie prędkości i fajerwerki graficzne. I powiem Ci, że wierzę im zarówno w jedno, jak i drugie. Oględziny zdjęć pod lupą dadzą Ci wiele do myślenia - zauważ, jak ładnie zostały wykonane maszyny, kierowcy, a i otoczenie ocieka detalami. Ja już nie mogę się doczekać. [HIV]



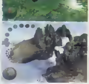




Kolejan gra na PSX2...

NOOKS AND CRANNIES2

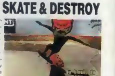
Nooks i Crannies to dwie nacje" żyjące w nieznanej galaktyce. Takie to wstrętne, aczkolwiek milusińskie na pierwszy rzut oka kreatury, które nie tolerują się nawzajem. Mają swoje nawyki i dosyć niemiłe usposobienie. W mgnieniu oka potrafią przeistoczyć się z potulnych, niemalże pluszowych niedźwiadków w obleśne pierdzące straszydła, zabijające za jedno krzywe spojrzenie. Są zazdrosne, gwałtowne i samolubne. No i posiadają jeszcze jedną wspólną obrzydliwą cechę: rozmnażają się szybciej niż kopulują króliki! Między tymi debilami nie ma żadnych zasad - "prawo dżungli" decyduje o tym, kto przetrwa. A może tego dokonać tylko jedna strona. Za jedną z nich musisz się opowiedzieć i poprowadzić do celu - do zwycięstwa nad przeciwnikiem. Możesz wyprawiać wszystko co Ci się podoba - miłej zabawy! Każdy z przedstawicieli danego gatunku posiada niepowtarzalne cechy zakodowane w DNA. Każdą pokrakę musisz rozwijać i hodować, a dzięki odpowiedniej opcji dane Ci będzie mieszać poszczególne elementy DNA, tworząc tym samym awenamanty niepowtarzalne zakapiory! Niestety, developer nie podał żadnych więcej konkretnych informacji, więc trudno mi cokolwiek mądrego napisać (nie nadaję się do tego :)[HIV]

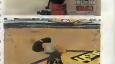


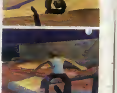
Konkurencja dla Tony Hawk... ?

TRASHER: SKATE & DESTROY

Skate owa wojna rozgrywa się właśnie na Twoich oczach - jeszcze niedawno każda firma musiała wypuścić przynajmniej jeden snowboard, a obecnie padło na symulatory dechy z kółkami. No i właśnie z tego powodu widnieje w tej ramce to, co widnieje, a nie np. uwielbiana przez wszystkich J. Lopez. TRASHER ma przyciągnąć Graczy zakręconymi trasami w pięciu lokacjach: Nowym Jorku, Londynie, Berlinie i wyimaginowanej "swojskiej dzielnicy", gdzie wielcy czarni bracia tłuką każdego nieznajomego. Znaleźć ma się tu także dość ciekawa opcja robienia glinierzy w trzy d - oni chcą Cię zatrzymać, a Ty po prostu nie możesz im na to pozwolić. Ładnie. Oczywiście developerzy mówią też o doskonałym systemie czesania trików - będzie można do woli hasać po murkach, ławkach, parkanach, krawężnikach, half pipe'ach, bla, bla, bla. I tak wiadomo, że konkurencyjny TONY HAWK'S prezentuje jakość jak na razie nie do pobicia, szczególnie że TRASHER już na zdjęciach wypada gorzej, ale zapachu ścieranych kauczukowych kółek nigdy za wiele! [Myq]





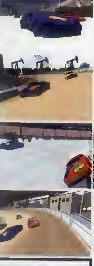


Piła

Samochodowy rozpierdziel po raz trzeci...? Tak, to

DESTRUCION DERBY 3

Gdy grę DESTRUCTION DERBY ujrzałem po raz pierwszy, po prostu się w niej zakochałem. A to za sprawą faktu, iż oferowała nie tylko totalną rozpierdziuchę, ale i porządne wyścigi. DD2 znacznie podwyższyło poprzeczkę wnosząc z sobą wspaniałe areny i jeszcze lepsze jeszcze bardziej rajcowne, jeszcze bardziej dopasione wyścigi. Konkretne skoki, obrzydliwe zakręty i betonowe ściany. Ostatnimi czasy PITBULL SYNDICATE stworzyło grę mającą póki co zastąpić DD3, lecz o szczegółach piszę w recenzji w bieżącym numerze PE. Trzecia część DD będzie zawierać 25 tras (a nie 11), a wybierać będziesz móc spośród wielu (nie wiem dokładnie ilu) samochodów które będą się od siebie różnić oferowanymi parametrami. PSYGNOSIS obiecuje także kilka nowych trybów rozgrywek, w których pozoge przyjdzie siać na wszystkie strony. No i nie zapomniano o jeszcze lepszym dopracowaniu praw fizyki, a zatem elementy nadwozia będą fruwać wysoko, a zęby zgrzytać jeszcze mocniej. Czy PSYGNOSIS podoła wyzwaniu? Czy przedstawi produkt w którym znów się zakocham? Nie wiem, ale te zapewnienia w połączeniu z zapowiadającą się całkiem nieźle grafiką pozwalają mi rokować nadzieje, że wiosną przyszłego roku będę szaleć. [hiv]



Trochę nowinek o...

TOMBI 2

HIV wspomniał już o tym tytule przy okazji relacji z ECTS, lecz nie podał żadnych konkretów, które wtedy jeszcze nie były znane. Otóż do pokonania będzie około 130 misji zawierających masę zagadek logicznych, elementów zręcznościowych i ukrytych gier. Głównemu bohaterowi dodano kilka ruchów - rzut, hiper-skok, hammer ("młotkowy"?) atak, dart ("lotkowy"?) atak, pływanie na desce i wiele innych. Wiele obiektów, które napotkamy podczas wędrówki będziemy mogli używać. I tak np. kiedy zobaczymy armatę, będzie można do niej wejść i wystrzelić się na drugi kraniec poziomu lub w niebiosa w celu odkrycia nowych lokacji, do których dostęp zwyczajnie byłby niemożliwy. Wielu dodatkowych ruchów i umiejętności nasz bohater nauczy się w trakcie rozmowy z napotkanymi ludźmi lub czytając notatki. Japońska premiera nastąpi 28 października, a w Europie powinna znaleźć się na półkach sklepowych podczas tegorocznej zimy. Aha, jako ciekawostkę podam, że są plany wydania kolejnej części tej gry (a może i tej) na PlayStation 2. [aju]

Zadyma po raz drugi...

V8: SECOND OFFENSE

VIGILANTE 8 to jedyna gra oferująca "walki samochodami", jaka tak naprawdę zaciekawiła mnie w tym roku. Tym razem, przygotowując sequel, ACTIVISION nie przewiduje jedynie kilku nowych pojazdów, zlepionych poziomów, licząc na łatwy, szybki zarobek. Zapowiada się kilka usprawnień w systemie rozgrywki, a i grafika ulegnie kapitalnemu remontowi (np. light-sourcing). Engine oferować będzie nowe kamery, power-upy, bronie, jak i efekty pokroju spektakularnych wybuchów czy chlapiącej spod kół wody czy błotska. Dostępne będą oczywiście nowe samochody, postacie, areny, na których przyjdzie C garbować skórę przeciwników, ale generalnie klimat będzie ten sam - klimat lat 70. Ale, ale... Czerpiąc pomysł z filmu "Bak to the Futura" możliwe będzie unoszenia się co niektórymi pojazdami, a co za tym idzie - osięganie miejsc normalnie niedostępnych. Fabuła przewiduje podróż w czasie i faktycznie akcja V8 SECOND OFFENSE ma miejsce przed zdarzeniami z V8 - w czasie podróżuje formacja Coyotes, aby w porę zażegnać niebezpieczeństwo ze strony Vigilantes. Co z tego wyjdzie - przekonamy się już wkrótce, bo prawdopodobnie w kolejnym numerze PE przeczytacie recenzję. [hiv]

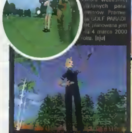
Co to takiego?

ARC THE LAD 3

Kilka nowych informacji o nadchodzącej grze RPG firmowanej przez SONY. Dodano nowy system walki zwany Battle Card System (walka karciana). Generalnie chodzi o to, że w ATL3 występuje kilka postaci zwanych "cardist", która posiadaję zdolność do używania kart bitewnych. W trakcie walki postacie te mogę przechwytywać przeciwników i przywoływać ich do pomocy, kiedy są w tarapatach. Jedynym ograniczeniem jest to, że można posiadać jedynie 5 takich kart, jednak część z nich możemy sprzedać lub zdeponować, aby mieć możliwość użycia ich w przyszłości. Podróżując po mapie gry będziemy w stanie stwierdzić, gdzie aktualnie znajduję się przeciwnicy i dokonać wyboru, których członków ze swojej drużyny wyślemy do walki. Jak widać, szykuje się kolejny innowacyjny eRPeG, który każdemu miłośnikowi tego typu gier powinien się spodobać. [aju]

Europejski oddział firmy KONAMI podał do wiadomości [illegible] dwóch hitów tej firmy - SILENT HILL oraz CONTRA - są już w zaawansowanej fazie produkcji. Nas powinien cieszyć fakt, że ta informacja wyszła z Europy, więc może jest to znak, że właśnie my - Europejczycy jako pierwsi zapoznamy się z tymi nowymi pozycjami. [aju]

Kilka informacji na temat symulatora gry w golfa przeznaczonej na PlayStation 2 a zatytułowanej **GOLF PARADISE**. W zabawie polegającej na "trafianiu do dziurki" będzie mogło wziąć udział 4 Graczy. W odróżnieniu do innych golfów, pojawi się ciekawa opcja Promotion Story Mode, w której będziemy mogli wybrać jednego z 7 graczy-amatorów i poprowadzić go na szczyt. Możliwe będzie także stworzenie własnych torów golfowych w dwojaki sposób - ręcznie, oraz [illegible] używając specjalnego [illegible] systemu Genesys G[illegible] generującego tory według wcześniej [illegible]danych parametrów. Premiera GOLF PARADISE planowana jest na 4 marca 2000 roku. [aju]



Następca serii FF ...?

CHRONO CROSS

Jeszcze kilka informacji o najnowszym eRPeGu firmy SQUARESOFT, którego [illegible] premiera została ustalona na 18 listopada tego roku. W trakcie wędrówki do Twojej drużyny dołączać się będą różne postacie (w stylu SUIKODENa), których w sumie będzie ponad 40. Sam system gry będzie odmienny od znanych z innych gier tego typu. Otóż w trakcie gry nie będzie konieczne zdobywanie doświadczenia oraz podnoszenie poziomu członków drużyny. W momencie kiedy pokonasz jakiegoś bossa, dopiero wtedy zwiększą się wskaźniki postaci. Z ciekawostek warto jeszcze wymienić magiczne karty, które będzie można znaleźć w trakcie wędrówki, a następnie wykorzystać je podczas walki. [aju]

SCE pracuje nad nową grą muzyczną zatytułowaną BEAT PLANET MUSIC, której premiera przewidywana jest na styczeń 2000 roku. Będzie to skrzyżowanie gry tanecznej z wyścigami samochodowymi (!) ... kosmiczne to połączenie nieprawdaż? Szczegóły wkrótce. [aju]

● **NAMCO** na za[illegible] w[illegible] w przyszłym roku kolejną część przygód niezmordowanego Pac-mana. Tytuł roboczy to MS. PAC-MAN MAZE. [aju]

● Europejska wersja gry **FINAL FANTASY VIII** posiada 5 wersji językowych: angielską, francuską, niemiecką, włoską oraz hiszpańską. O polskiej nic nie słychać, a szkoda... [aju]

ŚWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAMEBOY COLOR
SEGA SATURN

Prowadzimy wysyłkowo:
skup i sprzedaż używanych konsol
skup i sprzedaż używanych gier
zamianę konsoli gier

SYSTEM SC

DVD WYPOŻYCZALNIA
SPRZEDAŻ

Al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel. 060 143-82-91, 060-140-41-82
tel./fax (034) 368-14-14

NOWY TELEFON (056) 648-42-90 czynny 12-17

MANHATTAN PLAY CENTER

WYMIANA GIER !

TAKŻE WYSYŁKA

Zadzwoń, przyjedź, sprawdź nas

Tel. 0501 720 308

NOWOŚĆ!

Przejściówki RGB do monitorów Amiga

Tel. (056)648-42-90

Tylko wersje angielskie i niemieckie

Starsze gierki w super cenach !

Zapraszamy do Torunia : Targowisko „Manhattan" blok nr 135 w godz. [illegible] Sob. 11-14
Osiedle Rubinkowo II / wejście [illegible] MiniM[illegible]
Tel. 0501 720 308

FH MANHATTAN PLAY CENTER [illegible]

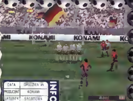
ISS

iss pro evolution

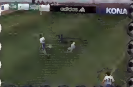
[illegible] Oryginalne zdan [illegible] coś [illegible] zrastopelem [illegible] wystarczającej ilości [illegible] ta gra posze [illegible] jajku [illegible] generacji - MO [illegible] Gry KONAMI zdaniem się [illegible] pogrywać [illegible] NN [illegible] LEVEN 4 (przypuszczalnie S [illegible] UTION na rynek europejski). Ludzie, to jest to! ! Orygina [illegible] że w [illegible] z FIF [illegible] Popr [illegible] większono liczbę zagrań, doda [illegible] bardzo dobry komentarz (aż miło posłuchać), ulepszono (tak już w [illegible] defensywę [illegible] zarabiane bazy (punktów) kupowaniem nowych zawodn [illegible] Nie moż [illegible] obejrzeć w swojej gablecie. Tak jak już wspomniałem [illegible] NING E [illegible] 4 to [illegible] jak [illegible] PRO [illegible] który będ [illegible] tylko [illegible] by się, aby składy były wreszcie oryginalne (marzenia ściętej głow [illegible] jak to [illegible] dotychcz [illegible] zekr [illegible]

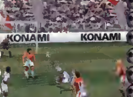
Co do [illegible] rozgrywek, to nadal będzie można pograć [illegible] rodzaju mistrzostwa z ligami, olimpiadę włącznie. W [illegible] do [illegible] tak głupio, jak to miało miejsce w wersji zeszłorocznej, nie będą W [illegible] wbić piłkę głową do siatki. Nawet na najł [illegible] my [illegible] wyciągać piłkę z siatki [illegible] stawową receptą [illegible] meczu jest dobra taktyka [illegible] niespodzianki. [illegible] na bois [illegible] każdego gr [illegible] włączanie. Nie wspomnę [illegible] dodatkowe zespoły [illegible] Maradona, Pele w jednym [illegible] van Basten [illegible] można nie wspomnieć [illegible] jego japońskim odpowiedn [illegible] gdy [illegible] sobie język wypowiadając nazwiska "Siadaczka", "Adam [illegible] się [illegible] w światowym rankingu [illegible] oNI [illegible] ogóle brać pod uwagę [illegible] 98 [illegible] na pewno ucieszy nieliczne grono "multiplayer [illegible] produktu na rynek [illegible] oraz [illegible] potrzebne by [illegible] czekać [illegible] stępowa [illegible] kasa [illegible] chemy [illegible] dzie [illegible]

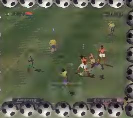
GAMERA



DATA	GRUDZIEŃ 98	INFO
PRODUCENT	KONAMI	
GATUNEK	SPORTOWA	







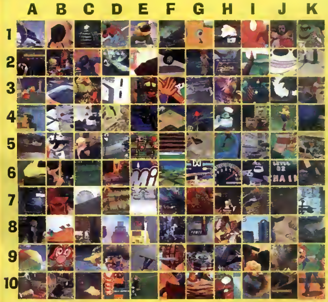
KONKURS BEZ OKAZJI

POZIOM TRUDNOSCI - NIEZNANY

MAGICZNY KWADRAT

Witamy w kolejnym Mega Konkursie - tym razem bez żadnej okazji. Ponieważ ostatnim razem Ściera chyba przegiął z poziomem trudnosci (a miało byc Medium:), tym razem profilaktycznie wstrzymujemy się od jego okreslenia (a Ścierę aż skręca). Zasady konkursu są następujące: cały MAGICZNY KWADRAT podzielony został na 110 pol (wymiary 11x10, od A1 do K10), a w nich zawarte są zdjęcia (dla utrudnienia wykadrowane) z gier na PlayStation. Większosc ukrytych tu tytułow występuje w co najmniej dwoch kadrach, ale są też takie, ktore występują na planszy tylko raz, na jednym polu. Zadaniem Waszym jest znalezienie i podanie namiarow tych komorek (np. B6, C8, H2), ktore kryją takie własnie gry. Wyjasniamy raz jeszcze - chodzi o podanie wspołrzędnych kadrow z tych gier, ktore występują na planszy pojedynczo. Na odpowiedzi, najlepiej na kartkach pocztowych, wraz z naklejonymi kuponami konkursowymi, czekamy do 20 stycznia. Nagrodami będą nowe, oryginalne gry w ilosci 15 sztuk (dla 15 osob). Dodatkowo zwycięzca konkursu dostanie zrobioną specjalnie na tę okazję, żołtą koszulkę PSX EXTREME.

Redakcja



Z ARCHIWUM

WYDANIE 1 (Wrzesień '97)

WYDARZENIA

Norby przepowiadał trzecią część WIPEOUTa. Pospieszył się chłopak. Pierwsze plotki o GRAN TURISMO. Gra miała się nazywać "Racing Turismo" i miały w niej występować m.in. furgonetki)! Zresztą MGS, wg Norbiego, miał się pojawić jeszcze w roku 1997! Do historii przeszły strony z Tipsami - to się już nie powtórzy. W zapowiedzi TOMB RAIDERa 2 niejaki Celic stwierdza, że "pojawi się mnóstwo nowej grafiki". To dawało do myślenia. Cytat z recenzji VANDAL HEARTS Pietrka: "Zwykłe VGA to nie jest szczyt możliwości i postacie wyglądają rzeczywiście obleśnie". No tak. Ale wtedy w Redakcji nie było jeszcze HIV'a. Jego czas dopiero miał nadejść. Ile to już numerów, miesięcy, tekstów, zdarzeń miało miejsce przez te 2,5 roku - od początku istnienia PSX EXTREME. A przecież wszystko się jakoś musiało zacząć.

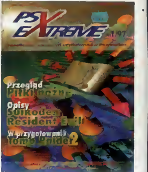
Przy powstawaniu pierwszego numeru było chyba najwięcej "jaj", postanowiłem więc przysiąść z Szufelką (czy ktoś go jeszcze pamięta? Obecnie jest zg/Red-em w miesięczniku MANIAK) i spisać to, co działo się przez trzy letnie miesiące 1997 roku.
Było nas czterech: Szufelka, Aju, Loki, no i oczywiście Fenix. Nie było żadnej Redakcji, komputerów, redaktorów itd. Wszystko udało się jakoś zorganizować, oprócz nieszczęsnej redakcji. Składaliśmy więc pierwszy numer na komputerach własnych i takich, które akurat były pod ręką. Większość prac odbyła się jednak na trzecim piętrze pewnego biurowca w centrum Katowic - w firmie, w której pracował wówczas Loki, który jako stały bywalec tego budynku wiedział, skąd zamówić pizzę oraz gdzie i o której godzinie stoją panienki ("lekkiego chleba"), które to oglądaliśmy w przerwach między pracą. Każdemu chyba wiadomo, że najlepiej przy komputerze/konsoli siedzi się wieczorami, więc gazetę robiliśmy nocami, a dniami spaliśmy... i tak w koło przez dwa miesiące (Lokiemu w ten sposób przeleciał miesiąc urlopu, bo musicie wiedzieć, że wtenczas pracował jeszcze "na dwa fronty"). Działo się naprawdę wiele, zwłaszcza że każdy z nas miał takie pojęcie o składaniu i wyglądzie gazety, jak Ściera o sadzeniu ryżu na Alasce. Dobrze, że chociaż Loki coś kumał, więc praca jakoś szła do przodu. Wysilaliśmy się więc na takie patenty, jak popalone kartki w opisie do RESIDENT EVIL (pomysł ten kontynuowany jest do dzisiaj). Wykonanie tego projektu było banalne (patrz obok): wzięliśmy zwyczajną kartkę, upaliliśmy ją po bokach, a następnie wrzuciliśmy do skanera (po zgaszeniu). Problemów było co nie miara. Głowiliśmy się np. nad tym, jak mają wyglądać tytuły gier, bo ambicje nasze były takie, aby każda gra miała własny unikalny logos. Problemem nie do przeskoczenia okazały się zdjęcia z gier. Straciliśmy na to ponad 3 tygodnie, co z perspektywy dnia dzisiejszego wydaje się żenujące, bo efekt [illegible] pracy był [illegible] - zdjęcia plasowały się w okolicach "domyśl się sam, co to jest". Na [illegible] nie pozwalały koszty profesjonalnych karty do ściągania i tylko dlatego zdecydowaliśmy się na tańszą, aczkolwiek nie do końca dobrą opcję. Postanowiliśmy bowiem wykorzystać starą dobrą Amigę i nie ważne, że jedno zdjęcie ściągało się około 10 minut, a jedynie co drugie, trzecie było dobre. Cieszyliśmy się, że w ogóle jest! I wszystko było w porządku do czasu, kiedy zaczęliśmy ściągać zdjęcia z gier w systemie NTSC. Okazało się, że kolory były "przekłamane" i biedny Loki musiał ręcznie (!!) zamieniać kolory na blaszaku, co dawało jako taki efekt, jednego koloru, mianowicie fioletowego, nie dało się usunąć. Zwróćcie zresztą uwagę na zdjęcia w "Co Nowego?" z pierwszego numeru - są fioletowe do bólu. Następnym problemem okazała się długość tekstów, gdyż każdy z redaktorów pisał ile chciał (przeważnie za mało), a my to jakoś "upychaliśmy" na zaplanowanej wcze[illegible] stron. Przebojem numeru okazała się recenzja WILD ARMS, do której udało się nam ściągnąć jedynie 3 zdjęcia, w dodatku z dema, które musiały zapełnić całą stronę. Dzisiaj śmiejemy się z tych stron do łez, gdy podczas "głupawki" znajdujemy leżący gdzieś w bałaganie pierwszy numer PE. Dziwne, ale wtedy wydawało nam się, że jest wszystko w porządku.

TOTAL NBA
Fisher's

To nie pewne najładniejsze dwie strony w magazynie. Zwróćcie uwagę na logosy i oceniaczki.

Recenzja WILD ARMS.

Z ciekawszych wydarzeń, jakie jeszcze warto wymienić, to niezapomniane noce przy DYNA BLASTER, przez co robota stanęła na ok. tydzień. Albo nastanie pory deszczowej. Tak, tak, kiedy były te wielkie powodzie, to strasznie sparaliżowało naszą pracę. W połowie wakacji postanowiliśmy trochę odpocząć i załatwić "biznesy" w Warszawie. I tak Szufelka i Aju pojechali do W-wy, a później, korzystając z okazji, skoczyli nad morze, aby spędzić trzy dni na świeżym powietrzu. W redakcyjnym Cinquecento, oprócz ubrań, namiotu, skrzynki piwa (kupionego w fabryce EB w Elblągu) mieliśmy telewizor, konsolę oraz radiomagnetofon. Po przyjeździe na pole namiotowe poszliśmy z piwem na plażę, a następnego dnia



Trzymasz w dłoniach, Drogi Czytelniku, 27 numer PSX EXTREME. A oczy Twe biegają właśnie po rzędach literek tworzących nową rubrykę - "Z Archiwum PSX". Jeśli towarzyszyłeś nam od zarania dziejów (no, może nie od zarania, ale coś koło tego...), niniejsze kolumny staną się dla Ciebie swoistą biblią, inwentaryzacją wszystkiego, czego dotychczas byłeś świadkiem, za co nas ceniłeś, cenisz i w przyszłości będziesz (oby) cenić. Ta strona pozwoli Ci zaobserwować, jak PSX EXTREME ewoluował na przestrzeni wie... hm, miesięcy, jak bogacił się, dojrzewał i obrastał w piórka (nie zawsze kolorowe...). Przekonasz się też, jak z perspektywy nachodzącej premiery PlayStation 2 oceniamy growa klasykę, która kiedyś tak umiejętnie podbijała nasze serca i przyprawiała o ból nadgarstków.

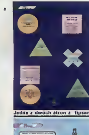
Pomysłodawcą serii Z ARCHIWUM PSX EXTREME i człowiekiem odpowiedzialnym za podsumowanie software'u owe jest nasz współpracownik - Marcin Kosman KOSO z Poznania

Jedyne zdjęcie, jakie mamy z tamtego okresu, przedstawia Aja i Szufelkę po nocnych bojach z RESIDENT EVIL i próby ściągania zdjęć. Lokalizacja - "duży pokój" w domu Aja.

Logos - pierwsza winieta/logos (wg pomysłu Lokiego), jaki powstał, był dziełem Betona - człowieka, który znał się trochę na grafice i swego czasu zaistniał na scenie komputerowej. Jest on przez nas używany po dziś dzień, choć już nie na okładce, gdyż nie jest zbytnio czytelny. Ale utożsamiamy się z nim do dziś, co możecie zauważyć w "stopce redakcyjnej" czy na plakatach. A tak przy okazji, pierwsza okładka była również dziełem Betona, którego gorąco pozdrawiamy.

ÓWCZESNY SKŁAD REDAKCJI: AJU (Red.Nacz.), CELIC, EDDIE, PIOTREK, SZUFELKA, NORBY, LOKI, STAR, KALI.

Piła



Jedna z dwóch stron z Tipsami :)

Tak wyglądał Hyde Park...

podłączyliśmy konsolę na samym środku pola namiotowego. Oczywiście zrobiło się z tego niezłe kino, bo ludzie patrzyli jak na idiotów (i tak zostało do dzisiaj, heh), ale my z tego nic sobie nie robiliśmy. Zwłaszcza że nagle, nie wiadomo skąd, znalazło się wielu takich, którzy również wzięli PSX na wakacje. Jedni mieli je w domku, drudzy w przyczepach kempingowych, a jeszcze inni w namiotach (poważnie!). Wnet ktoś chciał się wymienić grami, ktoś inny grać z nami - utwierdziło nas to w przekonaniu, że szare kochane pudło jest tak popularne, że wydawanie gazety jest jak najbardziej trafionym pomysłem. Wróciliśmy więc do Katowic i ze zdwojoną energią zabraliśmy się do pracy, która od teraz szybko szła do przodu. Nie uniknęliśmy jednak kilku "wtop", m.in. wygląd stron z Tipsami to kolejny przebój pierwszego wydania PSX EXTREME. A było to tak: na dwa dni przed oddaniem numeru do druku Szufelka zorganizował imprezę dla swoich kolegów w górach. Aju, jako imprezowicz, stwierdził, że też pojedzie, bo przecież do złożenia zostały jedynie wspomniane Tipsy, więc nie będzie już potrzebny. Zostawili plik o nazwie "tipsy.txt" - wielkości 1 kB (!!!) - i pojechali na imprezkę. Kiedy Loki na godzinę przed oddaniem materiałów do naświetlarni wlał tekst na stronę, okazało się, że zapełniły one 15% zaplanowanego miejsca (przeznaczono na nie 2 strony), więc na szybkiego musiał coś wymyślić. No i wymyślił wielkie kółka, kwadraty itd. Na ekranie wyglądało to nawet jako tako, ale po wydrukowaniu zresztą sami wiecie. Kolejną wtopą okazała się lista gier, jakie znajdą się w drugim numerze. Na około 10 zapowiedzianych recenzji znalazły się może 3 albo 4... cóż, od tamtego czasu nigdy więcej nie napisaliśmy, co będzie w następnym numerze. Ale największą wpadkę mieliśmy na koniec. Otóż zapomnieliśmy wpisać na okładkę numer INDEXu, który jest niezbędny, aby gazeta mogła być sprzedawana w kioskach RUCH-u. No i jak myślicie, co zrobiliśmy??? Na cały nakład (wówczas 20 tys. egz.) nakleiliśmy 20 tys. naklejek z odpowiednim numerem (patrz na okładkę - w prawym górnym rogu jest zielona naklejka). Zajęło nam to dwa tygodnie.
Jak zatem widzicie, z pierwszym numerem PE związanych było wiele ciekawych zdarzeń, z których niestety większości nie pamiętamy lub pamiętamy tylko przez "mgłę", więc nie chcemy o nich nawet wspominać. Za miesiąc czeka Was spotkanie z historią drugiego numeru, przy którym działo się... oj, działo się!!!

Aju i Szufelka

Chłopki. Ci panowie (patrz obok) mieli zostać maskotkami naszego pisma, no cóż, nie udało im się ! Ścierwo przy składaniu 4 numeru wyj... je na zbity pysk. Z perspektywy czasu stwierdził, że były całkiem "nie wąskie".

Stara skala ocen w przedziale od 1 do 5. Czemu? Bo łapka z dziesięcioma palcami, którą zresztą przygotował Beton, wyglądała mało naturalnie. Szkoda, że nie mogliśmy jej znaleźć na żadnej ze starych płyt z archiwaszcjami.

A to projekt ikonek oznaczania Multi Tipa oraz grafiki. Nigdy nie zostały wykorzystane, na szczęście.

LISTA NAJLEPSZYCH GIER KTÓRE POJAWIŁY SIĘ DO MOMENTU POJAWIENIA SIĘ PSX EXTREME #1:

Micro MachinesV3
Rage Racer
ISS Pro
Time Crisis
Warcraft
Alien Trilogy
Commamnd & Conquer
Die Hard Trilogy
Destruction Derby 2
Doom
Disruptor
Legacy of Kain
Resident Evil
Soul Blade
Tekken 2
Suikoden
Tomb Raider
Street Fighter Alpha 2
Vandal Hearts
Wild Arms

GRY

MICRO MACHINES V3 (Codemasters)
Wtedy: 4/5 Teraz: 8/10
MMV3 nic nie straciło ze swych atutów. Mało tego, w przeciągu dwóch lat nie ukazała się żadna gra mogąca jej dorównać. Zapomnijcie o CIRCUIT BREAKERS i SUPERSONIC RACERS. Lider w tej kategorii jest jeden. A emocji, jakie gwarantuje w trybie Multiplayer, ze świecą szukać gdzie indziej.

WILD ARMS (SCEE)
Wtedy: 4/5 Teraz: 7/10
Co jak co, ale japońskie RPG-i są chyba najwolniej rozwijającym się gatunkiem gier. W zasadzie nie rozwijają się w ogóle! Dlatego też, mimo coraz większej ilości tego typu gier na rynku, WILD ARMS nadal trzyma fason. Można atakować.

V- RALLY (Infogrames)
Wtedy: 4/5 Teraz: 6/10
Dziś COLIN McRAE RALLY i GRAN TURISMO wytyczają szlak konsolowym wyścigom. Nie ma już miejsca na plastikowy engine i połowiczne potraktowanie tematu. A tak właśnie przedstawiał się onegdaj V-RALLY. Teraz wygląda mniej ciekawie i jest to oczywista. Słynne gumowe drzewa tylko uzmysławiają, jaką pseudo symulacją jest gra francuskich śpiochów.

PORSCHE CHALLENGE (SCEE)
Wtedy: 4/5 Teraz: 6/10
Gdyby dziś tworzono drugą część PC (tfu, jaki brzydki skrót), wyglądałaby na pewno nieziemsko. Już pierwsza edycja tych wyścigów (i póki co... ostatnia) posiadała dopaloną na maksa (ówczesnego maksa) grafikę. Co z resztą? Nuda, nuda i raz jeszcze nuda. Ale jakże piękna.

LOMAX (Psygnosis)
Wtedy:4/5 Teraz: 6/10
Pamiętacie te czasy, gdy ludzie spod znaku "Białej Gwiazdy" rządzili - trzęśli w posadach rynkiem gier na PSX? Wówczas SQUARESOFT robiło po ludziach zrzutkę na FFVII, a KONAMI dopiero wyczajało możliwości Sonicy. Po genialnym WIPEOUT LOMAX niejako z urzędu dostawał wysokie noty, choć... w sumie na nie zasłużył! Bo gra to niezła, cieszyła oko, może nazbyt infantylna, ale przy tym wcale nie łatwa. Można potraktować jako support przed zapuszczeniem RAYMANa 2.

TOTAL NBA '97 (Konami)
Wtedy: 4/5 Teraz: 7/10
Może ciut dziwne wydaje się trzaskanie w grę, która doczekała się dwóch kontynuacji (a w sumie seria liczy 4 części), tym bardziej że TN '98 było sprzedawane w cenie platyny. Mimo wszystko jednak basket ten dwa lata temu trafił w gusta z przerażającą siłą wodospadu (glup...). A teraz, gdy wniesienie czegoś nowego do gatunku można porównać do bezskutecznego nalewania wody do wanny widelcem, naprawdę da się poszarpać odrobinę.

FIGHTERS IMPACT (Taito)
Wtedy: 3/5 Teraz: 6/10
Wow, naraz o jedno oczko spadła ocena "mymnej" gry TAITO. Te... [illegible] na plusik. Niestety jedyny, w dodatku przyznany dla usprawiedliwienia [illegible] noty, choć wyssany z palca. Grafika, niczym psu z d... wyjęta, przypomina spłodzoną na kacu betawersję Virtua Fighter. Może trochę przesadzam, bo w rzeczywistości jest duuuużo gorzej. A wspomniany pies musiał mieć ów rakwzyt naprawdę zdeformowany. Zresztą, co ja będę pisał - konserwatywni i zabobonni Europejczycy nawet nie sprowadzili tego chłamu na nasz piękny kontynent.

VANDAL HEARTS (Konami)
Wtedy: 3/5 Teraz: 7/10
Za tę grę pokochałem KONAMI. Był to pierwszy (obok SUIKODENa, notabene tej samej firmy) japoński RPG, który dotarł do Europy, a w dodatku zrobił tu karierę. Od tego momentu nasze drzwi dla tego typu gier stały otworem. Ale warto nadmienić, że VH to nie tylko parametry i magiczne przedmioty. To także panel opcji strategicznych, umożliwiający taktyczne rozwałkowanie przeciwnika. A to było wtedy coś nowego. Z perspektywy dwóch lat wydaje mi się, że gra dostała wówczas zbyt niską notę, toteż nadrabiam to teraz.

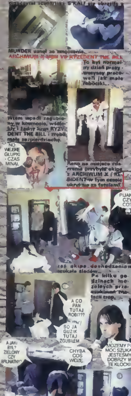
HEXEN (GT Interactive)
Wtedy: 2/5 Teraz: 2/10
HEXEN miał zaszczyt być pierwszą powalnie [illegible] ME grą. Nic dziwnego - była to konwersja z klasycznego [illegible] niu do konsoli) peceta. Co dziś prezentuje sobą ten shooter FPP? Niestety, nic.

TEST DRIVE: OFF ROAD (Accolade)
Wtedy: 3/5 Teraz: 5/10
Rozbudowywanie drzewa genealogicznego tego tytułu przez ACCOLADE można porównać do podobnego procederu stosowanego przez ELECTRONIC ARTS w jej sportowych seriach. Niby Gracze nie lubią, jak się ich wyzyskuje, ale wyniki sprzedaży TEST DRIVE'ów wyglądają mimo wszystko kiepsko. W następnym numerze będzie zresztą recenzja trzeciej części tej gry.

LITTLE BIG ADVENTURE (Argonaut)
Wtedy: 4/5 Teraz: 6/10
LITTLE BIG ADVENTURE liczy sobie już pięć lat, jednak na PSX'ach zagościła niespełna dwa lata temu. Ki... wersja ta na owe czasy była perfekcyjna i gra, mimo iż wcale nie nowa, zachwycała pomysłem i wykonaniem. Dziś grafika nie robi na nikim wrażenia, ale muza nadal cieszy uszy... nastrojowa, patetyczna, idealnie współgrająca klimatem z resztą gry. LBA nadal warta jest wydania pieniędzy, zwłaszcza jeśli lażą Ci zręcznościowe przygodówki. Warto nieco poprzypominać.

Z cyklu
WESOŁA KAMERA

To chyba cud, że w tym miesiącu powstał odcinek wesołej kamery, a to dlatego że wszyscy byli bardzo wyrąbani po tygodniu siedzenia przed kompem. W dodatku gdy Ścierwo [illegible] scenariusz S'KAL' się obraził...



MURDER uciekł ze zmęczenia.

ARCHIWUM X [illegible] W RYZEDENT THE BILL

To był normalny dzień pracy - wszyscy pracowali jak małe robociki...

Wtem wpadł zagubiony w kosmosie, wściekły i żądny krwi RYZYDENT THE BILL i zrobił małą rozpierduchę.

NO WEJBKE GŁUPKI - CZAS MINĄŁ

Zaraz na miejsce zdarzenia przybyła ekipa z ARCHIWUM X i RESIDENT w tym czasie ukrył się za fotelem!

PIJANY CZY CO?

zaś ekipa dochodzeniowa szukała śladów...

Po kilku godzinach mozolnych przeszukiwań znaleźli trop.

A CO PAN TUTAJ ROBI???
BO JA GUZIK TUTAJ ZGUBIŁEM
A JAKI BYŁ? ZIELONY CZY BRUNATNY?
CHYBA COŚ WIDZĘ.
MOŻEMY POMÓC SZUKAĆ JESTEŚMY DOBRZY W TE KLOCKI

Tymczasem THE BILL dał drapaka .. więc mamy podejrzenie że powstanie kolejny numer PSX EXTREME.

W policyjnym Raporcie napisane; "Morderca musiał być jakiś osobnik z pozaziemskiej cywilizacji (kosmita, alien), ponieważ zniknął bez śladu w niewyjaśnionych okolicznościach .."

HYDE PARK

SZERYF Mr. Ściera

Ulubiony gatunek: wszystkie

[illegible] to gra wraz z nią do tańczenia [illegible] 20 godzin, przez to prawie nie mogłem chodzić. Mało tego, potem w całych [illegible] całość do mojej dziewczyny [illegible] na PSX. No i zaczęło się od nowa. Spocony, [illegible] rozebrany, spragniony... no własne grajowanie mnie zabiło. Postanowiłem nawet wyskoczyć w nocy do sklepu po kilka piwek dla przepłukania gardła, a ponieważ było zimno... [illegible] (pograliśmy razem w WIP3OUTa, BOMBERMANa i DRIVERa. Było ekstra. A jak już przyszedłem do Redakcji, okazało się, że nowych gier jest zatrzęsienie. No to zaraz [illegible] CRASH [illegible] A co do Wesołej Kamery... chyba w tym miesiącu pożegnam się z kamerą [illegible] scenarzysty [illegible]

CTR, Tony Hawk's, Resident Evil 3

Aju SZERYF

Ulubiony gatunek: wszystkie

Ale się narobiło [illegible] 15. Przez te cholerne "bustowki" rozchorowałem się i już też od dwóch [illegible] nie mając czasu spokojnie się wyleżeć. Ale w sumie tego nie żałuję, najbardziej wkurzam się o to, że nie miałem w ogóle czasu grać w nowe gry, których pojawiło się aż zanadto. A najgorsze w tym wszystkim jest to, że każda kolejna jest lepsza od poprzedniej. Wygospodarowałem jedynie chwilę, aby w każdą z nich zagrać po 10 - 20 minut, co by jakoś uczciwie zagłosować na "gry numeru". I tym sposobem na pierwszym miejscu znalazł się READY2RUMBLE, który zafascynował mnie humorem oraz wysoką grywalnością, zwłaszcza we dwie osoby. Drugie miejsce zajął CRASH TEAM RACING, który urzekł mnie grafiką oraz, tak jak R2R, grywalnością. A na trzecim miejscu [illegible] SUIKODENa, w którą [illegible] ale i tak zdążyłem poczuć smak tej produkcji. No to do następnego razu.

R2R, CTR, Suikoden 2

HIV

Ulubiony gatunek: zręcznościowe

Największe wydarzenie minionego [illegible] a zatem nie będzie mnie więcej szantażował ściągnięciem swoich ohydnie capiących "ciapów". Teraz tylko obracam się i lekko zaciskam zęby, sygnalizując zamiar wieńczenia wątku, a ten już nawiewa. Ściera nie u mnie kocy. Za co... on tam już dobrze wie. Aju albo się zakochał, albo ma jakieś problemy, bo tak markotny chodzi, a Fenixa nie widziałem 3 tygodnie. Jak go mogłem... Ano możliwe, ale nie wyjawię, jak... Pozdrawiam pewnego osobnika "z branży", z którym przeprowadziłem kilkunastominutową rozmowę telefoniczną i liczę na wyrozumiałość z jego strony (sam stwierdziłeś, że ktoś musi robić wszystko "z jajem"). "Syndykat" zabiję na śmierć, gdy spotkam herszta. TWOJE numery mnie powoli męczą i zawsze wrzucam "C" [illegible] A gier wysypało się w tym miesiącu tyle, że nie wiedziałem, za co się zabrać. A o mówię [illegible]

CTR, R2R, Resident Evil 3

Norby

Ulubiony gatunek: strategie

Ludziska, jest nieźle! Na PlayStation [illegible] gier, że znowu nie wiadomo w co grać. CTR, Q2 i READY2RUMBLE to przede wszystkim maksymalna grywalność w trybie Multiplayer, a SUIKODEN 2, RE3 i GTA2 to [illegible] w trybie dla jednego Gracza. Zresztą TONY HAWK'S, PAC-MAN i XENA to również [illegible] tytuły i każdy przydałoby się chociaż liznąć. Jest tylko jeden problem... CZAS! Kiedy ja znajdę czas, aby w te gry porządnie pograć??? Ledwo co skończyliśmy prace nad tym numerem PSX EXTREME, a w kolejce czeka już następny numer MANIAKA, który w zasadzie już teraz jest nieźle spóźniony. No i co? No i nic! Dla takich [illegible] maniaków gier takie sytuacje to przecież małe piwo. [illegible] na wstępie: jest nieźle! Aaaaarght!!!!

[illegible] R2R

Piotrek

Ulubiony gatunek: przygodowe

[illegible] pewnego pięknego [illegible] przebywać na giełdzie [illegible] w Katowicach. Wyraz błogiego zadowolenia z życia większości handlarzy znikł w jednej chwili, a stało się to za sprawą kilku panów, którzy wbiegli do środka: "Wstawać! Nie ruszać się!" Myśleliśmy początkowo, że to reklama RE3 w wersji live, bo faceci ubrani byli w czarne kurtki i czarne kominiarki, ale nie... to nie był SWAT, jeno służby celne. A musiało być im strasznie gorąco, bo zaduch panował niemiłosierny, a oni w tych kominiarkach dwa razy więcej tlenu potrzebowali. Tak więc aby atmosferę oczyścić, przesłano na jakiś czas ludzi na giełdę wyprzedaż. Linia tytułów wyjątkowo silna: RE 3, TONY HAWK'S i GTA 2 rule!!! Źe też wyczekiwany QUAKE 2 jakoś [illegible]

Resident Evil 3, Tony Hawk's, GTA 2

Star

Ulubiony gatunek: RPG

Ale się wysypało! Jeszcze nie zdążyłem [illegible] ubiegłego miesiąca (WIP3OUT, SLEDSTORM) a już wyskoczyły nowe wydogi. [illegible] nawet pseudo perdoły [illegible] CRASH przypadł mi do gustu. A do tego to, co Stary lubi najbardziej: RPG w [illegible] kolejne już szykują swoje wejście już za miesiąc. I kiedy znaleźć tu czas na granie w to wszystko? Całe szczęście, że wziąłem sobie urlop, więc mogłem więcej pospać i mam trochę pretensji do Ścierwa, że nie dał mi żadnej recenzji w tym numerze. Myślę jednak, że chyba mi przejdzie, zwłaszcza że ktoś musi dalej pilnować tego bałaganu. A nie wydaje mi się, że kolejna zmiana lokalu wpłynie zasadniczo na częstotliwość wynoszenia śmieci i układania materiałów na półkach, hie hie. Oprócz tego wszystkiego [illegible] tylko zwichnąłem lekko nadgarstek. No to na tyle. Wracam do gry. Papa.

Suikoden 2, Tony Hawk's, Thousand [illegible]

HYDE PARK

STRZELANINY
Vigilante 8
Rogue Trip
Quake 2
Ace Combat 3
Ace Combat 2
Duke Nukem:TTK
Syphon Filter
Time Crisis
Omega Boost
N2O
G-Police 2
Colony Wars & CW:V
GTA 2
Einhander
Forsaken

PRZYGODOWE
LOK:Soul Reaver
Metal Gear Solid
Silent Hill
Resident Evil 3
Resident Evil 2
Tomb Raider 3
Parasite Eve
Resident Evil
Dino Crisis
Tenchu
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Nightmare Creatures
Soul of Samurai
Oddworld:Abe's Exoddus

BIJATYKI
Tekken 3
Tekken 2
Soul Blade
Street Fighter Alpha 3
Bloody Roar 2
Street Fighter EX
Rival Schools
Ehrgeiz
Mortal Kombat 4
Bloody Roar
Tekken
Tobal No 2
Ready 2 Rumble
Destrega
WWF Attitude

STRATEGIE
Final Fantasy Tactics
Civilization 2
Warzone 2100
Red Alert (Retaliation)
Warhammer 2:DO
Brigandine
Vandal Hearts
Populous 3
KKND
Warhammer
Kartia
Warcraft 2
RA:Command&Conquer
Syndicate Wars
Constructor

WYŚCIGI
Gran Turismo
Wipeout 3
Wipeout 2097
Crash Team Racing
Colin McRae R.
Ridge Racer 4
Motorhead
Sled Storm
Rollcage
TOCA TC 2
V-RALLY 2
Speed Freaks
TOCA TC
Need For Speed 3
Wipeout
F1 97

RPG
Final Fantasy VII
Final Fantasy VIII
Xenogears
Suikoden 2
Wild Arms
Star Ocean
Brave Fencer Musashi
Legend of Legaia
Suikoden
Guardian's Crusade
Breath of Fire 3
Legacy of Kain
Diablo
Lunar The Silver Star
Saga Frontier

PLATFORMÓWKI
Spyro the Dragon
Crash 3
Gex 3DCG
Gex: ETG
Crash Bandicoot 2
Heart of Darkness
Crash Bandicoot
MediEvil
Pandemonium!
Wild 9
Skull Monkeys
Bugs Bunny:LIT
Croc 2
Klonoa
Tarzan

INNE
Dance D.Revolution
Driver
Bomberman Series
UmJammer Lammy
PaRappa The Rapper
Bust A Move:HDM
Bust A Groove:D&R

SPORTOWE
ISS Pro '98
Tony Hawk
Libero Grande
ISS Pro '97
NBA Live '99
Tricky Sliders
Total NBA '97
Cool Boarders 3
NHL '99
All Star Tennis
WLS '98
Actua Soccer 3
Viva Football
Knockout Kings
FIFA '99
Beach Volley H.

LOGICZNE
Super Puzzle F.2T
Devil Dice
Bust a Move 2
Kula World
The Next Tetris
Intelligent Qube 2
Tetris Plus

Każdy z(Red.) sporządził własną propozycję rankingu dla każdej z kategorii. Następnie całość została zsumowana, co w efekcie dało finalne wersje „Listy Przebojów z(Red.)ów PSX EXTREME”. Jest to zarazem odpowiedź na wszelkie pytania Czytelników dotyczące pomocy przy wyborze gier, na które warto wydać zaoszczędzoną kasę. Mamy nadzieję, że obecny stan rzeczy ułatwi Wam odpowiednie zakupy.

CTR

R2R

RE3

TONY HAWK'S

SUIKODEN 2

Myszaq

Ulubiony gatunek: [illegible]

[illegible] CRASH TEAM RACING i TONY HAWK'S SKATEBOARDING będą tego przykładem. [illegible] tak na marginesie pisząc, to ostatnio na imprezie kumpel postanowił "się przewietrzyć", bo go coś nerwy nawiały. Rano znaleźliśmy go [illegible] w górach w domku letniskowym. [illegible] nocy przespał w szczerym polu. [illegible] No, ale tak to jest, jak się "Pana T." ogląda [illegible] bliskiego kontaktu z naturą. [illegible]

Ulubione gry: Resident Evil 3, CTR, Tony Hawk's

Loki

Ulubiony gatunek: sportowe

[illegible] To był trudny miesiąc. [illegible] był już taki syf, że nie pozostało nam nic innego, jak tylko [illegible] W nowym lokum początkowo było czysto, ale już nie jest... Szczerze mówiąc, to w Redakcji było ostatnio dosyć wesoło, a to za sprawą [illegible] is a registered trademark of Loki Entertainment"), który to wydzwaniał do "specjalistów" w sprawie gadżetów, wynajmu [illegible] "Emocjonalnych Chipsów". Ci specjaliści są NIEŹLI. Co tam jeszcze? Ostatnimi czasy ludzie z różnych "N" wpadają do nas i stawiają nam [illegible] Czyżby chcieli [illegible] Z innej beczki, pół miesiąca spędziłem na [illegible] do reklamy MANIAKA [illegible] tylko by zacząć składać MANIAKA. Nie powiem, żebym był zadowolony [illegible]

Ulubione gry: R2R, CTR, GTA 2

Kalisz

Ulubiony gatunek: bijatyki

Dobry wieczór. Poproszę dokumenty. [illegible] jednego z owych "chłopców", który dzisiaj zastąpił mi drogę. [illegible] służbowo jak cholera. [illegible] tylko cudem się powstrzymałem od [illegible] To ja spokojnie oddaję swój ID, a CI MI BUMP MANDAT! Za przechodzenie przez jezdnię [illegible] 40 zł w plecy. Czy to normalne??? [illegible] godzina 23:00, gdy ruch na ulicach jest minimalny? Huh... [illegible] W Redakcji [illegible] wszyscy się nabijają i obliczają, że te tysiące DM zapłacę [illegible] a Loki Bill "Buff" Gates [illegible] instrukcje obsługi Photoshopa i Page Makera [illegible] niż dam im satysfakcję! [illegible] SUIKODENa 2 [illegible]

Ulubione gry: Suikoden 2, CTR, R2R

STATYSTYKI
PSX#27

RECENZJE

ILOŚĆ	[illegible]
PAL NTSC	[illegible]
STRONY	[illegible]

PORÓWNANIE

numer	ilość/strony
PSX#26	8/18
PSX#25	[illegible]
PSX#23	[illegible]

ŚREDNIA OCEN

-6.8-

6.8 PAL [illegible] NTSC (JAP [illegible] USA [illegible])

PORÓWNANIE

numer	średnia: wspólna/PAL/NTSC
PSX#26	7.1/6.5/7.4
PSX#25	[illegible]
PSX#23	[illegible]

WSPARCIE

ILOŚĆ	[illegible]
STRONY	[illegible]

PORÓWNANIE

numer	ilość strony
PSX#26	3/20
PSX#25	7/[illegible]
PSX#23	6/25

Z ARCHIWUM PSX

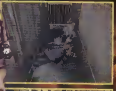
Czy wiecie że

[illegible]

PIOTREK

J[illegible] tat[illegible] Je[illegible] B[illegible] na którą z kolei część [illegible] CAPCOMu [illegible] zekiwaliśmy po dziś dzień? Na trzecią [illegible] I to jest dobra odpowiedź! Wygrał pan [illegible] Survival, w którego skład wchodzą: paczka wy[illegible] cygar, miotacz ognia do ich odpalania, oraz [illegible] elektryczna o napędzie nuklearnym (w ciągu dwóch [illegible] goli ciało do nagich kości).

BIOHAZARD, czyli RESIDENT EVIL, to coś więcej niż nie tylko zwykła, utrzymana w klimacie horroru przygodówka. Tytuł ten stał się dla posiadaczy PSX'a pozycją kultową, chyba nie tylko ze względu na perfekcyjne podejście do tematu żółtych braci, ale też była to pierwsza g[illegible] dająca konsolowcom poczucie uczestniczenia w prawdziwej walce o przetrwanie, czego wcześniej nie był w stanie zapewnić pecetowcom chociażby ALONE IN THE DARK. Tak oto zapoczątkowała się moda na konsolowe horrory, z których mimo że kilka okazało się całkiem niezłych, żaden jednak nie elektryzował Graczy tak jak RE. Część druga skazana niejako na sukces, rozeszła się (jak zresztą oczekiwano) w milionach egzemplarzy. Mało tego, zapotrzebowanie na "Residenty" było nadal tak d[illegible], z CAPCOM mogło sobie pozwolić na wydanie RE2 w wersji "Dual Shock", którego poziom sprzedaży był również zadowalający. W świetle tych wydarzeń spokojnie można chyba mówić o światowym fenomenie gry RESIDENT EVIL, ale jak to w życiu bywa - nic nie trwa wiecznie. Tym bardziej, że po RE3 Gracze spodziewali się już znacznie [illegible] n[illegible] po "dwójce". Wiadomo, stawki i presja zobowiązują. Czy więc programiści CAPCOMu sprostali wyzwaniu i tym razem? Czy [illegible] nie robią sami sobie konkurencji wydając całkiem niedawno DINO CRISIS? O tym wszystkim już za chwilę.



Całość [illegible] tyne [illegible] bawią sgre[illegible] rych [illegible] doskonale [illegible] zyski [illegible] odzie[illegible] olic [illegible] o[illegible] A. [illegible] nak ich w[illegible] pki [illegible] szybko [illegible] się. P[illegible] ch[illegible] mog [illegible] karabinów między [illegible] wiele [illegible] na [illegible] ście było [illegible] iwy [illegible] drugiej grupy [illegible] pewne [illegible] esch, znaczy Ner[illegible] esis [illegible]

G[illegible] okazji Residenta pierwszego, kie[illegible] grupy S.T.A.R.S. zadebiutowała w roli [illegible] Było jej, jak wiemy, miło, a i sym[illegible] toteż ten powrót nikogo dziwić nie [illegible] nasza pani commando zmieniła, [illegible] ale to wciąż stara (no, może [illegible] nie jest już w mundurze... Akcje umiejsco[illegible] a drugą, tak więc spróbujcie sobie wy[illegible] obi[illegible] Faktem jest mimo wszystko, iż poru[illegible] Racoon City, ale bez obaw, znane z RE2 [illegible] nim tu odwiedzać zgoła inne okolice. Dużo [illegible] się tu i ówdzie trupów ulic, oraz wypełnionych [illegible] już wcześniej wspomniałem, miasto zostało nad[illegible] Najo[illegible] rzecz biorąc, panuje tu większy bałagan [illegible] ac[illegible] wna ciężko mi było sobie wyobrazić, że [illegible] ale [illegible] sprawiedliwości - robali u nas nie ma. Kiedyś

RESID EV

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Piła

pełętał się jeden, ale jak go HIV z Lolim pod[illegible] to już nie chciał się z nami bawić. Może się obraził

Wracając do RE3, początkowo obawiałem się, iż będzie to pozbawiony wyrazu sequel. I rzeczywiście, początkowo moje uwagi ograniczały się jedynie do stwierdzeń typu - "o już było, to też, a tego należało się spodziewać". Jednym słowem wtórność. Jednakże po pewnym czasie coraz to wyraźniej wychodziło na jaw, iż goście z CAPCOMu nie próżnowali i w tą ostatnią, jeżeli chodzi o PSX'a, produkcję spod znaku RE włożyli sporo serca i wysiłku. Po pierwsze, a zarazem najważniejsze, RE3 jest po prostu przepełniony akcją. Krew tryska jak z fontanny, a trup ściele się gęsto. Wyobraź sobie bowiem, jak to powolnym, aczkolwiek stanowczym krokiem sunie w Twoim kierunku trójka zombie, zaś Ty celując w tego na przedzie naciskasz spust shotguna. Efekt jest taki, że pacjentowi stojącemu po środku odpada łeb, zaś pozostałym ubywa po jednej ręce. Czyż to nie brzmi pięknie? Brzmi jak brzmi, ale jak wygląda! Oprócz "standardowych" zombie spotykamy tu [illegible] cze całą gamę przeróżnych pełzających, latających paskudztw. Generalnie rzecz ujmując, przeciwnicy są tu dużo bardziej agresywni, aniżeli miało to miejsce w dwóch poprzednich częściach. Pomijając [illegible] wych, którzy to oprócz [illegible] człapania w Twoim kierunku [illegible] znienacka przyspieszyć [illegible] uwagę zasługują [illegible] obdarzone umiejętnością [illegible] mi znaleźć się w pobliżu [illegible] wrednych ptaszydłach albo [illegible] nawet wtedy, gdy ich ciała [illegible] [illegible] stworzeń [illegible] wpł[illegible] jest tak upierdliwa, jak Nemesis. Gość jest dogranedy wielki, silny [illegible] a do tego jeśli [illegible] T.A.R.S. [illegible] nie [illegible] przez [illegible] drzwi, bo [illegible] niego. [illegible] byście Cię [illegible] byście [illegible] był przygotowany [illegible]

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ostury, które nie dość, że zostały [illegible], to jeszcze potrafią [illegible] susa [illegible] sekundy. No i nie zapom[illegible] my o [illegible] ch, próbujących Cię atakować [illegible] z ogień. Jednakże żadne [illegible]

O[illegible] [illegible] nam [illegible] przyp[illegible] Całe, bo wpr[illegible] się [illegible] [illegible] z[illegible] możliwością [illegible] pew-

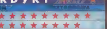
MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

Myszaq

WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	



▲ KLIMAT	▼ TYLKO DLA [illegible]
▲ WSTAWKI FMV	
▲ AKCJA	

OCENA: [illegible]

[illegible] Np. Jill poznaje właśnie Carlosa i nagle wpada nasz mecho. Na [illegible] się dwie opcje z czego pierwsza to podjęcie walki, [illegible] drugiej Jill powoduje detonację butli z gazem, co oszpeci [illegible] bardziej. Podobnych sytuacji jest dużo więcej. Jak [illegible] widzicie, dzieje się tu sporo. Przy takim natężeniu [illegible] się mieć tu coś więcej oprócz pełnego arsenału [illegible] destrukcji - i tak właśnie jest. Nasi bohaterowie [illegible] unik! Jest to wielce przydatne, bo czasami nie [illegible] z [illegible] nacierających zewsząd przeciwników, [illegible] nóż w plecy. Yes!!! Swoją drogą, te umiejętność [illegible] życie, szczególnie przy starciach z Nemesisem, który to, nawiasem mówiąc, przed pociskami również [illegible] Poza tym, co większych wrogów można [illegible] w świecie odepchnąć, aby zaraz potem lepetyne z karku odstrzelić. Do tego dochodzi automatyczne naklerowywanie się broni na nadciągające mięcho i o wiele więcej już wszystko

Kolejnym [illegible] aspektem RE3 jest częściowe pozbycie [illegible] liniowości czego najistotniejszym efektem są dwa [illegible] zakończenia! Jeżeli np. pewnej postaci nie spotkamy w określonym miejscu, to stanie się to przy innej okazji. Brniemy dalej, podczas przechodzenia przez daną [illegible] oknami wskakują zombie, zaś po odpaleniu ostatniej [illegible] zostaną oni zastąpieni przez psy lub kruki. Dążę do tego, [illegible] RE3 lubi zaskakiwać, a to niewątpliwy plus. Co więcej, można przechodzić przez jakiś korytarz, bądź w pobliżu pewnego samochodu kilka razy i nic, aż tu nagle w tym cichym z pozoru miejscu zaroi się od umarlaków. Tutaj praktycznie cały czas coś się dzieje i mnóstwo jest momentów, kiedy to w asyście nagłego uderzenia muzyki [illegible] brzęku tłuczonego szkła coś zaatakuje bohatera (najczęściej całe stado tego "czegoś"). Losowo rozrzucone też niektóre przedmioty np. amunicję

Od strony technicznej nie spodziewajcie się żadnej rewolucji. To są ciągle statyczne, renderowane obrazki z poruszającymi się po nich poligonalnymi postaciami. Oczywiście owe [illegible] na nieruchomym [illegible] wykonane jeszcze ładniej i bardziej [illegible] w RE2, jednakże postacie [illegible] Jill wyglądają [illegible]. Nie wszystkich bohaterów "poskładano" dokładnie [illegible] się po[illegible] momentami [illegible]. Do tego zombie, które nauczyły się w[illegible], zachowują się w takiej sytuacji [illegible]. [illegible] temat schodów, to wreszcie postać może normalnie po nich biegać bez dodatkowej animacji, [illegible] miejsce [illegible]. Do muzyki [illegible] efektów dźwiękowych [illegible]. Klimatyczna, nastrojowa muzyka [illegible] epoi. Do tego jeszcze świetnie animowane i niezwykle brutalne wstawki FMV, za rendery [illegible] tylko.

Oczywiście [illegible] bonusów [illegible] ukrytych [illegible]. Są to [illegible] Gatling Gun!), [illegible] ulep[illegible], co najciekawsze, do[illegible] gry [illegible] których są Carlos, Mikhail [illegible]. Według moich [illegible] uzyskać [illegible] bonusy trzeba [illegible] ukończyć [illegible] 3 ok. ośmiu razy. Na koniec jedna [illegible] sugestia - nie grajcie na poziomie [illegible], bo się mija z [illegible] łatwy [illegible] wybie[illegible] no [illegible] jak [illegible] na wielkim [illegible]

PIOTREK

TRZY GROSZE SZERYFA

Z przykrością muszę stwierdzić, że RE3 to już nie to samo, co poprzednie części. Nie ma klimatu, [illegible]

Ajju

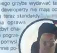
AIRONAUTS

Wertujesz tą kartki, Drogi Czytelniku, wertujesz - a jakże - i trafiasz nagle na takiego AIRONAUTS. Co robisz? Oczywiście jedziesz dalej, bo i po co dłużej zatrzymywać się nad grą średnią - w pełni podzielam Twoje zdanie. Jednak już taka moja niewdzięczna robota, że nad każdą, nawet tą najgorszą grą muszę siedzieć po kilkanaście godzin i nie ma "zmiłuj się", wszak nie raz już doszły mnie słuchy o strasznej, ciemnej piwnicy Ścierwa, w której to kończą niepoełuszni. Ciężka więc moja dola, oj ciężka, ale cóż począć - Ścierwo znów każe mi Ciebie zabawiać...

Intro. Ehhh, tysiące gier zaczyna się w ten sposób - intrem. Czy nie można wymyślić czegoś nowego.!? Rendering jest na dodatek słaby, topornie wykonany, animacja ludzi w ogóle powinna zostać wycięta, bo to jedna wielka pomyłka. Pomijając już to, że z owego wprowadzenia praktycznie nic nie wynika (widać latającą bandę idiotów, którzy przytwierdzili sobie na plecy mechaniczne skrzydła i prują do siebie z karabinów), warto chwilą wyjścia "na fajkę" uczcić jego jakość - bieda, bieda i jeszcze raz bieda. Później wprawdzie dowiedziałem się iż to, co mi zaprezentowano ma przedstawiać telewizyjny show przyszłości. Ot, lokatorzy intergalaktycznych więzień dostają szansę wyjścia na wolność - muszą tylko przebrnąć przez powietrzny tor przeszkód, rozwalić kilku podobnych im ziomali i stawić czoła głównemu bossowi. A wszystko po to, by siedzący przed ekranem widz mógł zreć pizzę i nie zmienił kanału. Samo życie.

Stajesz zatem na średniej wielkości polu, co to za pas startowy będzie Ci słu- [illegible] zaczynasz wyprawiać dzikie harce. Eh, [illegible] Niestety znów nie można będzie sobie beztrosko poszaleć - w każdej misji masz ściśle określone zadanie, którego musisz się trzymać choćby nie wiadomo jak było ono idiotyczne. Dlaczego? Ano dlatego, iż wprowadzono ograniczenie czasowe - jak nie zdążysz, wracasz do paki i nic na to nie poradzisz. A więc odpalasz rakietę, co to ją masz na plecach, i startujesz, aby np. przelecieć przez szereg obręczy w ciągu 1 minuty, rozwalić kilka lewitujących min, odnaleźć poukrywane po różnych zakamarkach elementy, wygrać wyścig z latającym super-głupkiem (tor wyznaczają następujące po sobie okręgi) czy po prostu rozwalić jakiegoś innego popaprańca. Zadania, jak sam widzisz, nie są zbyt emocjonujące, niektóre żywcem wyjęte z "powietrznych" etapów SPYRO, jednak zdecydowanie w gorszej oprawie, co jakąś większą rajcowność skutecznie zabiło.

Obszary, po których przyjdzie nam latać nie są może imponujących rozmiarów, ale i osoby cierpiące na klaustrofobię nie dostaną drgawek. Również występująca na nich zabudowania można poczytać za plus na konto grafiki - występują tu nawet skomplikowane konstrukcje, jakieś dźwigi, rusztowania, systemy rur do których można wlecieć, mosty, tunele. Generalnie design aren, na których ma miejsce ów telewizyjny show jest "wporzo". Niestety reszta - rozpikselowana tekstury, słaba animacja, tandetne eksplozje i do tego kamera co chwila wpadająca na ściany (bo widok jest TPP a co!) - szczerze powiedziawszy może się kochać, tylko dosadniej to sobie nazwij. No nie, znowu ręce mi opadły - po jakiego grzyba wydawać takie gry na Playa? Czy developerzy nie mają oczu, nie widzą jakie są teraz standardy? [illegible] słowem kiepsawa oprawa (hah) i trochę nazbyt chaotyczna rozgrywka pogrzebały całkiem niezły pomysł. Puff... schodzi ze mnie powietrze.



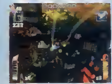
MYSZAQ

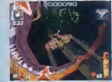
TRZY GROSZE

[illegible] ...to jest na pewno. G[illegible]? Nie [illegible] w żadnym wypadku. Ale oryginalna jak... No tak. No bo jak określić latanie po "jakiejś nadziewce" i przelatywanie przez [illegible]. Fajne. To ty tu sobie graj a [illegible] wezwanie po pandw w [illegible]

Mr. Sclero

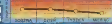
★★★★





WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	



▲ POMYSŁ

▼ WYK[illegible]ANIE

▼ KAMERA

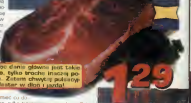
5

QUAKE II

MYSZAQ

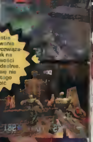
Stoję i stoję na tym przystanku, a ten cholerny autobus nie przyjeżdża. Rozkład już trzy razy pokazywał, że ma być, a jego ani widu, ani słychu. Kurna, noc powoli zapada, jakieś złowrogie kmiotki już czają się za pobliskimi parkanami, a ja tu czekam i czekam jak głupi. Stoję i stoję, jak już mówiłem. Koniec świata - chyba nie przyjedzie. Kto? Autobus. [illegible]wiście. Autobus zwany QUAKE 2. Ooo! Coś się wyłania [illegible]

No i doczekaliśmy się. Po przeszło dwóch latach ględzenia, że nie da rady, że Play jest owszem - super konsolą, ale do strzelanin FPP wybitnie się nie nadaje, że bitmapowy DUKE NUKEM 3D to szczyt możliwości, ukazał się On. QUAKE 2. Esencja wszystkiego co dobre w doomowcach. Majestatyczny pecetowy władca. Pozycja otoczona kultem. Wstrząs. Teraz zagościł wśród nas - posiadaczy PSX'a. Cóż zatem było mi robić - wrzuciłem płytkę w paszczę konsoli, pograłem, pograłem ostro, a jak już grać skończyłem, zacząłem pisać. I wiedz, że wcale nie czuję się zmęczony. Magiczna to sprawka zdolnych developerów. Już na samym początku można się zorientować, jaki charakter będzie miała ta konwersja. Np. intro - zawiera tą samą treść i wygląda niemal identycznie jak na PC, a jednak jest inna. Wycięto bowiem parę ujęć, dynamiczniej je zmontowano, skrócono. Niemniej wciąż jesteś jedyną nadzieją ludzkości na zachowanie gatunku i jako kosmiczny Marines musisz pokazać wrogiej rasie Stroggów, że ludzie to najwięksi drapieżnicy i nikt nie powinien mieć co do tego żadnych wątpliwości. A więc danie główne jest takie samo, tylko trochę inaczej podane. Zatem chwytaj pulsacyjny blaster w dłoń i jazda!



A więc danie główne jest takie samo, tylko trochę inaczej podane. Zatem chwytaj pulsacyjny blaster w dłoń i jazda!

No więc trzymasz już tego guna w łapie, ale zaraz, zaraz... Nie ma pecetowej klawiatury, a i oparcie pod prawą rękę w postaci tłustej myszki gdzieś znikło. W dłoniach tkwi Ci natomiast szary pad. I mam nadzieję, że jest to pad zakończony analogowymi gałkami, a i szarpną nim czasem jakieś wibracje, bo w innym przypadku na wstępie odbierzesz sobie spory kawałek rajcowności! Wszak jak to tak może być? Wstrząs bez wstrząsów!?? Eeee, po prostu nie wypada. A więc masz dwie gałki. I jak się nimi prowadzi tego wielkiego, okutego w zieloną zbroję Pana? No cóż, na pewno nie tak intuicyjnie jak w przypadku 'blaszaka', ale nie mniej przyjemnie. Wystarczy trochę cierpliwości, parę treningowych zagrań i już któreś z proponowanych przez autorów ustawień powinno przypaść Ci do gustu - czy to z wykorzystaniem jednego, czy dwu analogowych drążków. A te miotające padem eksplozje, te serie z karabinu trzęsące Twoimi nadgarstkami! Rewelacja. Kwestia sterowania została rozwiązana, jak na możliwości PSX'a, idealnie. Lepiej się nie dało. Zresztą w tej produkcji dla każdego elementu przyjęto takie założenie - wyciągnąć ile się da. Ale o tym za chwilę.



Kwestia sterowania została rozwiązana, jak na możliwości PSX'a, idealnie. Lepiej się nie dało tego zrobić

Jak wypadła konwersja od strony graficznej? Moja odpowiedź - bardzo udanie

Zwodziłem Cię, zwodziłem jak zwodzi się piękną kobietę, aby ją uwieść. Zakładam jednak, że tylko w niewielkim (niestety) procencie jesteś kobietą, toteż w uwodzeniu Ciebie nie odnajdę żadnej przyjemności ;) i dlatego przejdę teraz do sedna tej recenzji, cobyś się już tak nie niecierpliwił. Przedstawię Ci piękno potęgi QUAKE'a 2. A ta być może już sama Cię uwiedzie, ghe, ghe! Pytanie podstawowe - jak wypadła konwersja od strony graficznej? I moja odpowiedź - bardzo udanie. 'Zaraz, jak to bardzo udanie? Widziałeś cudowną oprawę pecetowej wersji? Wygładzone tekstury, Hi-color, szmery bajery!!' - zakrzykniesz. Jasne, ale pamięci RAM to taki komputer ma, że ho! ho! i jeszcze trochę. A ile trzeba się na taki sprzęt wykosztować! W Playu zaś siedzą sobie 2 MB. W takim świetle, chyba sam przyznasz, konsolowy QUAKE 2 wypada nad wyraz udanie. Poszczególne poziomy oparto na ich pecetowych odpowiednikach, łatwo się więc będzie w grze zorientować tym, którzy już z QUAKE'em 2 mieli wcześniej kontakt. Jednak nie są one dokładnie takie same - podobnie jak wspomniane intro.

Poszczególne poziomy oparto na ich pecetowych odpowiednikach, jednak nie są one dokładnie takie same - podobnie jak wspomniane intro.

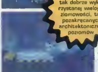
Piła

QUAKE II

TRZY GROSZE

★★★★★★★

Dostosowano je bowiem do mocy konsoli - zmniejszono więc co bardziej obszerne przestrzenie, a także zredukowano część detali, elementów otoczenia (oczywiście tylko tych, które na rozgrywkę nie miały większego wpływu). Ot wywalono jakieś zbędne kolumny, skrzynki, zrezygnowano z dodatkowych załamań ścian, wnęk. Źle mnie jednak nie zrozum - zrobiono to z umiarem, ogólny design na tym nie ucierpiał i PSX'owy QUAKE 2 wciąż wygląda posępnie, wrogo, wciąż emanuje obcą, industrialną architekturą. Dzięki temu zabiegowi, dzięki wycięciu zbędnych polygonów z każdej planszy, QUAKE 2 posiada płynną animację, nawet przy kilku obrzydliwych Stroggach na ekranie.



Wprawdzie gra wyświetlana jest w niskiej rozdzielczości, ale mimo to prezentuje się wyśmienicie. Mówienie, że odstawia konkurencję na kilka długości mija się jednak z celem. Dlaczego? Bo tej konkurencji po prostu nie ma. Na PSX-ie nie mieliśmy jak dotąd do czynienia z taką oprawą w shooterach FPP. Nigdzie nie było humanoidalnych trójwymiarowych przeciwników tak ładnie animowanych i teksturowanych. Nigdzie też nie uświadczyłem tak dobrze wykorzystanej wielopoziomowości, tak pozakręcanych architektonicznie poziomów. Idziesz sobie, dajmy na to, wąskim mostem, myśląc co będzie za drzwiami widocznymi na końcu tegoż, gdy nagle nieopatrznie szarpiesz mocniej analogiem i spadasz. Co dalej? Schody wyprowadzające Cię z tej jamy znów na początek mostu? Nic podobnego - już prędzej podwodny tunel ciągnący się w jakieś zupełnie inne miejsce, np. niedostępną dotąd część poziomu. A stąd być może wrócisz na początek, być może dojdziesz na koniec danego etapu. Wszystko zależy od kaprysu designerów. Mapy zaprojektowano fenomenalnie. Ale w sumie nie ma się czemu dziwić, wszak autorzy gry siedzą w tej branży od samego początku - to oni ją przecież stworzyli! Na każdym kroku widać więc, z jaką pasją bawili się oni quake'ową przestrzenią, starając się zachwycić, ale też postawić graczowi niełatwe wyzwanie. I chwała im za to!

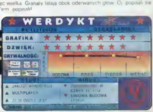
Nigdzie nie uświadczyłem tak dobrze wykorzystanej wielopoziomowości, tak pozakręcanych architektonicznie poziomów

QUAKE II
NOW IN RABBIT FORM

Wspomniałem o przeciwnikach - biomechanicznych mutantach. Wprawdzie na początku przed lufę karabinu wyskakują Ci zwykli, humanoidalni żołnierze, którym wystarczy dać jeden raz 'w czapę', co by poszli spać, ale później robi się naprawdę gorąco. Pojawiają się wielkie, złe i obrzydliwe kreatury. Twarze mają powykrzywiane grymasem wściekłości, zaś do ich częściowo odsłoniętych płatów mózgowych podłączono jakieś kable, rury, siłowniki. Niektórzy nie posiadają rąk, nóg, korpusów, a w ich miejsce wszczepiono metalowe implanty. Są też czteronożne stwory wysysające z Ciebie energię, żerujące w wodzie pokraki, spasłe cielska z wielkimi szczękami. No i jest Tank. Ludzki czołg, a właściwie nie ludzki, tylko stroggowy, bo tak się przecież ta rasa nazywa. Trzymetrowy pancerniak zakończony łysą pałą o czerwonych oczkach. Na ramieniu pan ów posiada wyrzutnię rakiet - wiesz chyba co to znaczy? Nieustanny strafing, ogień z największej posiadanej lufy, a może przeżyjesz. Tak, przeciwnicy w QUAKE 2 są naprawdę wykonani z sercem. No i developerom udało się wrzucić takich pięciu łebków do jednego pomieszczenia, bez strat w sferze animacji. Zadyma jest więc wielka. Granaty latają obok oderwanych głów. Oj, popisali się chłopaki engine'em, popisali!

Pojawiają się wielkie, złe i obrzydliwe kreatury. Twarze mają powykrzywiane grymasem wściekłości

Przeciwnicy w QUAKE 2 są naprawdę wykonani z sercem. No i developerom udało się wrzucić takich pięciu łebków do jednego pomieszczenie bez strat w sferze animacji


WERDYKT

ACTIVISION
STRZELANINA

GRAFIKA ★★★★★★★★★

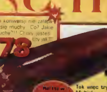
DŹWIĘK: ★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

- ▲ JAKOŚĆ KONWERSJI
- ▲ MULTIPLAYER
- ▲ ŻE W OGÓLE JEST

- ▼ [illegible] W CZASIE [illegible]
- ▼ LINIOWA BUDOWA LEVELI

QUAKE II



Do konwersji nie załapały się muchy. Co? Jakie muchy?!! Chory jesteś czy jak?

Ha! I to w czteroosobowej formie!!!

Tak więc tryb Multiplayer zagościł również na PlayStation. Ha!

QUAKE 2 był mrocznym i krwawym shooterem FPP na PC, dlaczego więc sytuacja nie miała by się mieć tak względem PlayStation? Niestety nie wszystko pozostało identyczne. Do konwersji nie załapały się muchy. "Co? Jakie muchy?!! Chory jesteś czy jak?" - pewnie zapytasz. Ano po ubiciu wroga zaczynają się pojawiać czarne latające "punkty" nad jego zwłokami - owe muchy mianowicie. Na PC, bo na Playu tego efektu jednak nie uświadczysz. Jak mówiłem, zredukowano wszystkie mniej ważne detale. A szkoda, bo choć to drobnostka, to jednak dodawała grze smaczku, wprowadzała element brutalnego realizmu. Na szczęście rakiety wciąż tak samo rozrywają biomechaniczne odwłoki na strzępy, a krew z pokonanych nadal tryska sowicie. Wszystko oczywiście za sprawą futurystycznego i śmiercionośnego arsenału. Pomijając zabawki o oczywistym działaniu (jak np. shotgun) warto wymienić tu potężną "obrotówę", której wirnik rozpędza się z charakterystycznym świstem, a ołów rozpyla po całym pomieszczeniu, railguna walącego pociskami z prędkością dźwięku (dzięki temu przebijają one trzech kolesi na raz. Jeśli tylko ustawią się grzecznie jeden za drugim, ghe, ghe) rakietnicę, wyrzutnię granatów czy wreszcie BigFuckinGun, czyli pukawę wysyłającą olbrzymią kulę plazmy, robiącą z przeciwnikami to, co sokowirówka z truskawkami. jest, a jak! W końcu to Wstrząs, czymś wstrząsać musi, tak czy nie?

C to byłby jednak ze QUAKE, gdyby naparzało się tylko do bezmyślnej komputerowej jawedzi? To byłaby d , e nie QUAKE. Tak więc tryb Multiplayer zagościł również na PlayStation. Ha! I to w czteroosobowej formie!!! Na jednej konsoli!!! Bez żadnych spowolnień animacji!!! Z wciąż wielce dynamiczną akcją!!! Aaaa, dostałem drgawek i zabrakło mi wykrzykników - w zamian będą małpki @@@@. Oczywistym jest, że w takim wypadku widok jest mocno ograniczony (w końcu 1/4 ekranu to nie za wiele), niemniej jatka jest naprawdę przerażcowna. Można popykać każdy przeciw każdemu - w Deathmatchu, zagrać o flagę wrogiego oddziału, bądź normalnie postrzelać do siebie w zespołach. "ZAJEbardzofajna" sprawa. Tu rozpadają się wieloletnie znajomości, tu rodzą się nowe przyjaźnie. Deathmatchowe mapki są pierwsza klasa, kolejny raz widać "umiejstwo" koderów, wieloletnie doświadczenia.

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] ...dyfne, że brak tu [illegible] ...wersce w Duke Nukem 3D, że dużo tu [illegible] ...myślana, jednak gdy weźmiemy pod uwagę multiplayer, to bez wątpienia gra [illegible] na całej linii. Co do oceny, to [illegible] że to wszystko niestety nie [illegible] aby dać ocenę dziesięć.

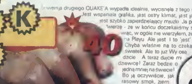
Gamera

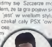
MOJE TRZY GROSZE

[illegible] Deathmatchu mogę polować na Scierwo [illegible] grafiką i animacją na "2 ramki". Szko[illegible] tyle cięć (w stosunku do PC [illegible] N64 w kwestii grafiki [illegible] dobrze. Siebie [illegible] Gracza gra jest [illegible] mimo wszystko "must have". Pole[illegible] zaopatrzyć się w chipsy i piwo.

HV

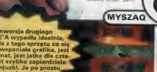
Konwersja drugiego QUAKE'A wypadła idealnie, wycisnęła z tego sprzętu co się da. Jest wspaniała grafika, jest ostry klimat, jest jatka dla czterech, jest szybko zapierdzielający mjuzik. Ja po prostu w to nie wierzę - że w końcu doczekaliśmy się. Szczerze mówiąc, w ogóle nie wierzyłem, że ta gra pojawi się na Playu. Ale jest. I to "jest" w wielkim stylu. Chyba właśnie na to czekał cały PSX "owy" światek. Ale to już Wy oce dzcie. A teraz dajcie mi dziewicę! Zaraz będzie o jedną mniej na świecie! Bo ją oczywiście, jak rasowy smok, zjem.

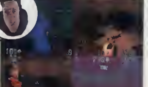




MYSZAQ

Konwersja drugiego QUAKE'A wypadła idealnie, wycisnęła z tego sprzętu co się da. Jest wspaniała grafika, jest ostry klimat, jest jatka dla czterech, jest szybko zapierdzielający mjuzik. Ja po prostu w to nie wierzę!





Cybernetic EMPIRE

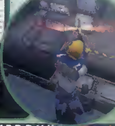
Po grach wielkich, szumnie zapowiadanych, przychodzi taki czas, że mam ochotę popykać w coś nieznanego, zagrać w jakąś "ekskluzywną" pozycję, którą nie każdy może zdobyć. A co! Miło jest czasem dać upust swojej próżności. To tak jak po wielkim i smakowitym schabowym przychodzi ochota na coś orientalnego - choćby nawet małą sake. Stąd prosty wniosek, żeby pójść do [illegible] jamy Pana Ściery i wysępić coś takiego, jak np. CYBERNETIC EMPIRE.
Początkowo wcale nie byłem zachwycony. Intro okazało się być jednym z moich z najgorszych koszmarów. Najpierw wchodzą całkiem ładne renderingi, zachęcając do dalszego oglądania, [illegible] uderza japoński rock! Zrobiło mi się słabo. Pad walnął o ziemię. W takt trzech riffów [illegible] wchodzi jakiś japoński zdechlak ze swoim wokalem. Tego już po prostu nie wytrzymałem. Przycisk START wgniotłem kilkadziesiąt razy. Animacja na szczęście przeskoczyła dalej. Uff! To nie na mój gust, nie na moje nerwy. Sama gra okazała się już o dziwo całkiem miłą strzelaniną. W akcję wprowadza Cię dość długa liczona wstawka, w której sporo się dzieje. Futurystyczny oddział szturmowy ostrzeliwuje wejście, którego broni jakiś strażnik. Jeden z komandosów zostaje postrzelony. Chłopaki się przegrupowują i wpuszczają wroga w pułapkę - jeden skupia na sobie ogień przeciwnika, podczas gdy drugi cichcem się zakrada, przymierza i rozwala mu łeb. Pokazowa rozgrywka - wejście do mrocznego molocha jakiegoś zbrodniczego syndykatu staje otworem. Ekipa może wkroczyć w ciemny światek tytułowego Cybernetycznego Królestwa.
Rozgrywka zapowiadała się intrygująco. Chyba sam przyznasz, że możliwość taktycznego planowania działań Twojej drużyny, wciągania co bardziej nierozważnych wrogów w zasadzki prezentowałaby się rajcownie. Niestety, nic z tego. W samej grze już wspomnianych sytuacji nie uś[illegible] [illegible]ysz. Możesz jedynie pohasać samotnym wojownikiem, który tylko od czasu do czasu spotyka [illegible]egów z ekipy, pogada z nimi i zaraz ruszy w dalszą drogę. CYBERNETIC EMPIRE daje Ci możliwość wzięcia udziału w jednoosobowej krucjacie przeciwko wszędobylskiemu złu, tyle że tym razem zmechanizowanemu. W sumie największy nacisk położono na strzelanie, którego znajdziesz tu co nie miara. Trzeba będzie rozwalać zwykłych żołnierzy na czerwono błyskającymi oczami, granatami walić w pająki roboty, a na wielkich bossów używać już bardziej zaawansowanej technologicznie broni - np. laserowego miotacza. Po jakimś czasie zyskasz również możliwość [illegible]rzystania z cybernetycznej energii, dzięki której będziesz mógł np. wystrzelić w sufit sondę, [illegible]ać do niej strumień energii z Twojego pancerza i w ten sposób wciągnąć własne cztery litery kilkanaście pięter wyżej. Patent dość ciekawy, choć to nic nowego - taka futurystyczna wersja linki z hakiem znanej z TENCHU.
Tytuł ten do głośnych nie należy - to już we wstępie zaznaczyłem. Grafika znajduje się gdzieś [illegible] obszarach zwanych "PSX-owymi standardami". Jest schludna, tekstury nie rażą, a design po[illegible] poszczególnych, futurystycznych lokacji wydaje się być przyjemny, zaś ujęcie TPP wszystko to [illegible]rzyście ukazuje. Jano nie podobają mi się koślawe ruchy postaci ani też automatycznie załączający się tryb strzelania po każdorazowym wyciągnięciu broni. To bynajmniej wcale nie zwiększa atrakcyjności rozgrywki. W sumie, jak już zaznaczyłem, gra ta kryje się w cieniu wielkich PSX-owych hitów [illegible] można w nią szarpnąć tylko ze względu na własne widzim[illegible] [illegible]e. Żadny[illegible] [illegible]acji się nie spodziewaj.

MYSZAQ

TRZY GROSZE

[illegible]

Mr. Solaro

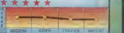


WERDYKT

STRZELANINA

GRAFIKA	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ SPORO STRZELANIA	▼ MUZYKA
▲ DESIGN WROGÓW	▼ ANIMACJA POSTACI
	▼ ELEM. STEROWANIA

5

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Freestyle jest [illegible] neg[illegible] [illegible] się [illegible] derv[illegible] ale [illegible]k są tu tak s[illegible] lesne. Tak [illegible] z[illegible] nie prefe[illegible] [illegible]ad [illegible] wiele racji [illegible] trików [illegible] spe[illegible] tego rampach [illegible] miejsc[illegible] [illegible]eczeniu jest [illegible] się zat[illegible] [illegible] jara[illegible] [illegible] skateboard [illegible] trafi [illegible] PSX.

A[illegible] [illegible] tytu[illegible] [illegible] się [illegible] na pu[illegible] zat[illegible] [illegible] ma się co cza[illegible] [illegible]ne o[illegible] [illegible] z pewno[illegible] [illegible] czasy [illegible] jest [illegible] uszmia. W kon[illegible] [illegible] jednocześnie tak dobrą [illegible] produkcją nie mieliśmy już dawno. Zresztą niech [illegible] sam za siebie fakt, że na domowych systemach po[illegible] konkurencji. Jedna skejterska automat Segi może na tym polu coś zdziałać, ale przecież nie każdy z Was [illegible] takie cudo w domu postawić, niektórzy dostaje się [illegible] kopiąc nadużyciem PSX [illegible] ME PAYMENT, ghe, ghe... Taaa, a zaraz obok stawiam moje BMW Z3.

G[illegible]a odpowiedzialna za bardzo dynamiczną strzelaninę pt. APOCALYPSE wydała jeszcze bardziej dynamicznego "skejtera" pt. TONY HAWK'S SKATEBOARDING. Naturalnym więc było, że uwagę naj[illegible] [illegible] na grafice, wszak już wcześniej zdarzyło mi się przekonać, że chłopaki bar[illegible] [illegible]ają się do roboty. Wręcz pieszczą [illegible] do nieprzytomności [illegible] jak [illegible] hejka[illegible] [illegible] grę [illegible]

[illegible]wiat [illegible] HAWK'S jest [illegible]ry. Po[illegible]ono go z [illegible] [illegible]stur użyto pr[illegible] [illegible]co olśniewających [illegible] [illegible]gł oderwać, w k[illegible] [illegible]ro skejterskiego serce. Mamy rampy z tworzywa sztucznego, rampy bite z dech, rampy murowane, rampy wybijające Cię w kosmos oraz takie, które perfidnie rzucają Cię w oszkloną [illegible]. Przed[illegible] to [illegible] wiele równiutko wylanych betonowych ścieżek, na których aż miło posłuchać furkotu kauczukowych kółek. Są także tereny bardziej dziewicze: jakieś skały, urwiska, przepaście. Znajdziesz tu również fragmenty toru pokrytę trawą, czy nawet jakieś mini jeziorka, względnie większe kałuże oleju, po których już jednak odradzam jeździć. Dlaczego? Z powodów oczywistych [illegible] nikt nie wyposa[illegible] [illegible] bądź e Ci się z [illegible] o oddaniu w tym momencie [illegible] skoku nie wspom[illegible]. Mnóstwo, mnóstwo [illegible]wo! Będziesz mógł [illegible] [illegible]owym traktem wal[illegible] [illegible]ach ciepłowni[illegible]zych [illegible] [illegible]onych dachach [illegible]ków

---

Skejterskich uciech sto - to właśnie jest "TONY HAWK'S...". Wszystko co widziało, słyszało, czuło i doświadczyło kilkunastu zawodników zostało tu skumulowane! A nawet więcej...

[illegible] się chorym skej[illegible] [illegible]

Deve operzy konsul[illegible] nie[illegible]jali na każdym kroku z czołów[illegible] światowego skateboardingu, co [illegible] wyszło tylko na dobre. Dodatkowo pierwsze skrzypce grał genialny Tony, ale nie tylko on jeden wyraził zainteresowanie tym projektem. Profesjonalizm widać więc w każdym calu. Trasy to nie jakieś niesłychanie wielkie obszary, choć i tak sprawiają grającemu olbrzymią przyjemność. Akcja jednak szybko nabiera tempa, już po (dłuższej) chwili grania odkrywamy przepięknie zaprojektowane, olbrzymie, genialnie wykorzystujące wielopoziomowość lokacje. Coś wspaniałego. Zaczynasz więc od małej hali, w której łatwo jest gruchnąć [illegible] twarda[illegible] znajesz realia, lepiej [illegible] ile razy Twój zawodnik [illegible] o gle[illegible] wysoko[illegible] pow[illegible] krew ostro br[illegible] [illegible] szkolne podwórko [illegible] polskim pseudo podwórk[illegible] ny[illegible] meneli sączących [illegible] butelek od wódki. Tu [illegible] barierek half-pipe[illegible] [illegible]owych basenów a do tego [illegible]

8058
METHOD
31

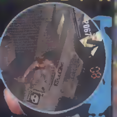
3120
SWITCH
180 X2

MOJE TRZY GROSZE

THS po prostu rozwala [illegible] sprawa [illegible] pasującą dawkę zapowiedzi [illegible] drugi będę po prostu zachwycał [illegible] wiele [illegible]

Nie tylko [illegible] w grafice nastrojen [illegible] tam rozgrywki

Kuba



Miałem kiedyś kumpla-skejtera, co to często chodził z obitą mordą. Nigdy jednak nie wyparł się swojego stylu życia. Jeśli miałbym zrobić to samo dla tej gry - zrobiłbym. A później wysłałbym Iwana.

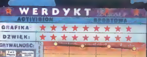
TONY HAWK'S SKATEBOARDING

[illegible] szkoła, jej wnętrze, zaplecze, szyby wentylacyjne oraz dach. Tu pierwszy raz się zgubisz. Tu po raz pierwszy poznanie całego terenu zajmie [illegible] czasu, bo i bynajmniej nie będzie to ostatni raz. Powoli zaczniesz się przyzwyczajać. Później wpadniesz do centrum handlowego. Jakieś nowe doświadczenia? Pewnie. Zrozumiesz, co to znaczy wykorzystać [illegible] na szeroką skalę. No, a poza tym jest to pierwsza trasa [illegible] (ma swój początek i koniec). Dotychczas miałeś do czynienia z czymś na wzór zamkniętych skate-parków. A dalej? Dalej jest jeszcze bardziej zakręcenie. [illegible] doświadczysz [illegible] nocnych taksówkarzy - jeśli nawinąłeś im się przed maskę [illegible] po prostu dodadzą gazu, zanosząc się szatańczym śmiechem [illegible] pełne [illegible] dla mnie San Francisco, gdzie moż[illegible] multi ślizgi (z barierki na krawężnik, z krawężnika na schod[illegible] dezelując policyjne radiowozy, że aż [illegible] stopy swędzą [illegible] po rurach z wodą, kiedy to nadmierne [illegible] wywoł[illegible] jest mojemu sercu obojętn[illegible] wszystk[illegible] wydaje się [illegible] zupełnie w[illegible] Wszak każdy [illegible] jest od swego poprzednika [illegible] trudniejszy, jeszcze b[illegible] budowany "w dół/górę", niesie [illegible] nowego - p[illegible] niech służy Ci za dobry przy[illegible]

G[illegible] łupio [illegible] "Jedn[illegible] wość" [illegible] razem jest m[illegible] w sumie jak [illegible] wać się [illegible] gonami na ekrani[illegible] Do czego p[illegible] do tego, że prawdz[illegible] agata n[illegible] owa. Kiedyś się [illegible] był szczy[illegible] NY HAWK'S SKATEBOARDING wróci[illegible] dawne [illegible] dniowej ses[illegible] wierdzieć odważnie [illegible] szcz[illegible] początkowe niepowodzeni[illegible] ostudziły mo[illegible] sprawa ogro[illegible] pokład[illegible] jak[illegible] pozy[illegible] posiadć. Sterowanie rozwiązano [illegible] - analogowa gałka wspan[illegible] ma[illegible] ruje się pędzącym [illegible]

WERDYKT

ACTIVISION				SPORTOWA
GRAFIKA:	★★★★★★★★★			
DŹWIĘK:	★★★★★★★★★			



PLUSY	MINUSY
▲ MOCARNY ENGINE	▼ YOU TALKIN TO ME?
▲ SKEJTERSKIE KLIMATY	
▲ SPLIT SCREEN	

OCENY: [illegible] ACE 8, PIOTREK 9, CAMERA 8, NO 9, KUBA [illegible]

TONY HAWK'S
SKATEBOARDING

390
HANDPLANT
1340

Skat [illegible] od [illegible] po [illegible] odo [illegible] p [illegible] ste [illegible] było, że muzę [illegible] NE [illegible] O [illegible] nawiado- [illegible] sięgnię- [illegible] band- [illegible] z THS [illegible] m [illegible] ko [illegible] um, a to [illegible] pra [illegible] w którym podkład mu- [illegible] Police T [illegible] Dead [illegible] Tak, ta legendarna kapela pod wodzą [illegible] Jello Biafry wra- [illegible] obu po trzynastu latach na so- [illegible] gry Drug [illegible] nokautującym [illegible] uderzeniem była obecność morskich [illegible] Pr [illegible] usem zwanych, którzy ofiarowali graczom Jerry Was a Race Car [illegible] Dalej [illegible] Suicidal Tendencies, Unsane, Vandals, Grand United, Aquas [illegible] Su [illegible] de Machines, [illegible] Am The Ennes, Even Rude i Speedealer. Zamykając tę wyliczankę do- [illegible] trzeba, że soundtrack niesłychanie pa- suje do genia [illegible] całości jako [illegible] THS - s [illegible] jej nierozerwalna część. W do- da [illegible] kawałek [illegible] k wyświetlany na umieszczonych w kolej- [illegible] moc! Ja [illegible] ałem cały urlop [illegible] nie wychodzę z [illegible] spróbuję wyleczyć przed [illegible]

prze [illegible] cy [illegible] informuje Twó [illegible] h nierów [illegible] których doświadc [illegible] nie [illegible] systen [illegible] ków [illegible] jest [illegible] wi, zatem tylko w jeden sposób go określić - pełny profesjonalizm. La- [illegible] ewolucje wykonuje się intuicyjnie. [illegible] te bardziej skomplikowane, wymagają naładowania specjalnego paska energii, trzeba odjąć umiejętnie [illegible] To samo zresztą tyczy się combosów, wystę- pujących w tej pozycji w ilościach hurtowych. Wprawdzie w systemie trików można do- szukać się pewnych analogii do COOL BO- ARDERS 2 (np. trzeba trzymać "X" przed sko- kiem, ā-emi kręciaż deską) jednak różnice w kontrolowaniu snowboardu i deskorolki są ewidentne i bardzo delikatne! Jak by co - zapraszam do działu "OPISY", gdzie po- daje więcej szczegółów.

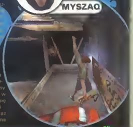
Co tu dużo gadeć - engine "TONY HAWK'S..." jest mocarny. Jeśli nawet nie epodoba Ci się skejterska tematyke, to i tek wpedniesz w mecki cudownej grafiki.

TONY HAWK'S [illegible] R O [illegible] tytułem [illegible] okim tjest oc [illegible] pod uwagę rozgry [illegible] cia; nie [illegible] wo masz dostęp tylko [illegible] odkry [illegible] następne [illegible] an w ścisle [illegible] czasie [illegible] naczoną ilość pun [illegible] roz- [illegible] zyć poszczególne [illegible] ac litery tworząc [illegible] zostanie [illegible] h odpowiednią ilość [illegible] olejny [illegible] Proste? Nie ta [illegible] to [illegible] rzut oka wyda [illegible] zy wpletli tu [illegible] esz musiał rywali [illegible] ecić już naprawdę poważnie tr [illegible] śli chcesz myśleć o jakimś kon- [illegible] miejscu na podium (a bez tego [illegible] sz! Nie sądź jednak, że jeśli odkry- [illegible] wszystkie tory [illegible] zlapiesz ukryte bonusy [illegible] (z opis), to rzucisz "TONY HAWK'S" w kąt. O nie! Po pierwsze możesz pobawić się [illegible] tyle'owanie [illegible] powrócić na któreś [illegible] ulubionych tras. Twój zawodnik ma teraz [illegible] ięk [illegible] one statystyki, więc niedostępne

wcześniej zakamarki [illegible] lok [illegible] ni [illegible] stanie się [illegible] dziesz [illegible] będąc [illegible] myśl ne [illegible] kręcąc [illegible] re- [illegible] az ta jest nie [illegible] po prostu cieszy [illegible] niczego Cię nie zmusza [illegible] e pozostaje opcja dla dw [illegible] lit [illegible] eenie - wiecznie młoda [illegible] jeno zaproszeni kumple [illegible] ziedzieli i nudni ghe ghe [illegible] wiadczący o niezwykł [illegible] mimo że wyświetla [illegible] części, to jednak z an [illegible] dobnego się nie dzieje, dalej [illegible] trzyma 30 [illegible] ów! Tylko zapraszać k [illegible] kmiot- ków, udowadniać, że w tym skate-parku to właśnie Ty jesteś bigtakinculmadafaka!

Odczucia [illegible] mmm... Jakie man- [illegible] od [illegible] A jakie może mieć [illegible] człowiek potrącony przez po- ciąg? "TONY HAWK'S" to na dodatek pociąg niezwykle raj- cowny, dynamiczny, okraszony takim kli- matem, że nie ma mocnych - mimocho- dem zrzucisz spodnie, [illegible] buty w ogóle będą [illegible] i sprężyn- ka". Dalej dopełnia [illegible] muzik, pun- kowe kapele, trochę ska, coś ostrego je- [illegible] po sufitach [illegible] miejscami mocniej [illegible] szego szarpanie w [illegible] Do tego trochę [illegible] i kilka na- prawdę fajnych [illegible] wo- kalów, a nie zechcesz już nigdy wyciągnąć tej płytki z paszcz y Twojego [illegible] PSX [illegible] "TONY HAWK'S" [illegible] odkłje bowiem praw- [illegible] s [illegible] sty- [illegible] owania [illegible] n [illegible] dan [illegible] dków. Mo [illegible] to [illegible] kład gra [illegible] ego [illegible] domu [illegible] pwta [illegible] TONY HAWK'S [illegible] ATF [illegible] na [illegible] ko [illegible] m wa [illegible]

MYSZAQ



GALLOP RACER

Nie, nie jest to pierwsza gra, w której licencję podpisał polski sportowiec (no co, brami podobnie), choć sama idea dyscypliny jest nieco pokrewna, bo i tu zasuwa się po owalnym torze. Tyle, że w omawianym przypadku zamiast stalowych i dymiących speedway'owych rumaków dosiadamy wehikułów nieco odmiennych, bo spalających mieszankę owies/siano. Tak drogi Graczu, na PSX'ie dane nam było ścigać się na chyba wszystkich typach sprzętu do tego celu służącego (ups... zapomniałem o psich zaprzęgach), tak więc musiał powstać i tytuł traktujący o wyścigach konnych. Tym bardziej, że producentem GALLOP RACER, bo tak rzecz nazwano, są koledzy z japońskiego TECMO, a jak donosi Lolo, sport ten w ich ojczyźnie jest bardzo popularny, szczególnie zaś towarzyszący mu wątek (bo)hazardowy, khe. Na szczęście ten ostatni motyw twórcy sobie odpuścili (wszak to monopol CAPCOMu hehe), a to co gracz dostaje do rąk to coś jakby GRAN TURISMO z kopytami i ogonem. Główny tryb rozgrywki, prócz którego mamy jeszcze „practice" i „2 players" polega bowiem na wzięciu udziału w wyścigowych sezonach jeździeckich. Mając do dyspozycji pewną ilość punktów zakupujemy konia(e) i zapisujemy się na kolejne gonitwy. Za wygrane dostajemy ekstra punkty, za porażki tracimy je, a kiedy uzbieramy ich troszeczkę więcej, trzeba się pokusić o zakup nowego, lepszego ogiera lub klaczy – tak się tu sprawy mają. Trudno jest mi się wypowiedzieć w sprawie modelu jazdy (niezbędny tekst, wciskany w każdej recenzji dziwacznych wyścigów), ale z tego co widziałem w filmach o „Indianach" chyba wszystko jest w porządku. Zapewne zastanawia Cię jak rozwiązano sterowanie, bo tradycyjne gaz, hamulec i „ręczny" w grę raczej nie wchodzą. Jak na rasowego kowboja przystało mamy tu cugle i pewien gestapowski przyrząd służący do okładania biednego konia (przepraszam za niefachowe nazewnictwo, ale nie znam się na biczowaniu zwierząt), a wszystko to do zdefiniowania w opcjach. Podczas samej gonitwy ważne jest, by dbać o kondycję wierzchowca, o której informuje gracza w czasie jazdy odpowiedni wskaźnik, bowiem może się okazać, że przed samą metą zwierzak nie wytrzyma tempa i całkiem opadnie z sił, co najczęściej kończy się obejrzeniem wierzgających zadków rywali. Tak z grubsza wygląda główny tryb GR, zaczepmy więc oko na wspomnianym wcześniej, toczącym się na splicie trybie dla dwóch graczy: niestety i on nie da zbyt wiele radochy nawet zatwardziałym multiplayerowcom, w dodatku tradycyjnie nieco siadają tu detale i animacja. Nic specjalnego zatem... cóż, trudno.

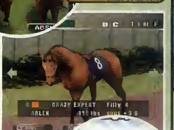
Oprawa graficzna wykonana jest starannie, cieszy oczy podwyższona rozdzielczość i dosyć dokładne wykonanie duetów dżokej/koń. Jednak nie licz, że zobaczysz odbijające się otoczenie na spoconych końskich grzbietach (hmmm), czy też ultrapłynną animację, ale i tak nie jest źle. Za to naprawdę świetnie wyglądają konie prezentowane przed gonitwą na wybiegu, każdy inaczej się zachowuje i porusza, jedne dostojnym krokiem, inne wyglądają na zdołowane leniwie drepcząc ze spuszczonym łbem. Dźwięk też jest OK, jest lektor gadający w czasie wyścigu i nienarzucająca się, choć bardzo japońska muzyka, do której siłą rzeczy przyzwyczaił się już chyba każdy gracz. Podoba mi się gustownie wykonana oprawa tej gry, ale jakoś nie podłapałem jej klimatu i stąd też nienajlepsza ocena końcowa. Choć podejrzewam, że miłośnicy tego typu wyścigów, czy też samych koni ocenią ją znacznie korzystniej. Zaś wszystkim, których tradycyjne samochodowe racery już znużyły i poszukują świeżego podejścia do tematu, radziłbym raczej zaczekać na rowerową produkcję Mistrzów Kodu znaną jako NO FEAR DMB, lub sięgnąć po bardziej zręcznościowy rewelacyjny TONY HAWK'S SKATE BOARDING

KUJOT

TRZY GROSZE

[illegible] oprawa [illegible] w tej grze nie [illegible] wyścig jest [illegible] Można odnieść wrażenie, że [illegible] z joypada [illegible] z koniach

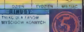
Mr. Sclera



WERDYKT

TEMPO	WYŚCIGI
GRAFIKA:	★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ WYKONANIE	▼ TYLKO DLA FANÓW WYŚCIGÓW KONNYCH

OCENY [illegible]

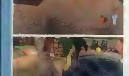
5

20th ANNIVERSARY

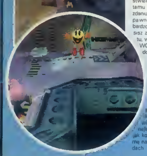
PAC-MAN WORLD

Sprawa jest najwyższej wagi, jak to mówią. Pokraczne sługusy wielkiego bizydala przez przypadek podprowadzili z chaty Twoją kobietę i dzieci, a nie Ciebie samego, za co oczywiście żałujesz (wyszedłeś po gazetę...). Nic z tego, że sługusom zbierze się po głupich ryjach - pakujesz się i bez chwili namysłu wyruszasz na krucjatę, celem której jest uwolnienie ukochanych. Potrzebny jest wszak mąż odważny, mający wizję ocalenia świata, lecz takowego w pobliżu nie uraczysz. Osiągnięcie consensusu w sprawie okupu nie wchodzi w grę. Gdy dotrzesz do końca wycieńczającej wędrówki, pewnikiem będziesz miał ochotę zafundować oprawcy 90-minutowy seans w piecu krematoryjnym, lecz, niestety, nie będzie Ci to dane. Tak pokrótce przedstawia się fabuła gry PAC-MAN WORLD

PAC-MAN MA JUŻ BRODĘ, RODZINĘ, NO I PSEUDO TRÓJWYMIAROWE OTOCZENIE. A TO DZIAD!



Bez obrzydzania przyjąłem tę pozycję, tym bardziej że do produktów NAMCO nie należy mnie specjalnie przekonywać. [illegible] trendy, tendencje obowiązują nie tylko w świecie mody, ale i gier wideo. NAMCO od dawnego czasu daje znać o swoich skłonnościach do produkowania gier 2.5D, czyli takich, w których w świecie 3D można poruszać się po z góry ustalonej ścieżce, a zatem stwierdzeniu zawartemu w poprzednim zdaniu zaprzecza. Na pewno pamiętasz bardzo dobrą produkcję pt. KLONOA. Musisz zatem wiedzieć, że mechanizm jest tu, wypisz-wymaluj, taki sam - PAC-MAN WORLD prezentuje się z założenia podobnie!



Jak na rasową platformówkę przystało, tak i w tej musisz zbierać różne pierdoły. Najważniejsze są różne owoce (truskawki, banany, wisienki...), które otwierają przed Tobą kolejne drzwi niezbędne do ukończenia danego poziomu. Oczywiście dostęp do niektórych nie jest najłatwiejszy i należy się nakombinować jak koń pod górkę, np. przejechać platformą napędzaną siłą nóg, wskoczyć na jakiś [illegible] zeń wskoczyć do wody i dopiero pod jej powierzchnią zdobyć wisienkę, uważając na wystające druty, co by się nie pokaleczyć. I w tym momencie możesz śmiało walić do jakichś drzwi, za którymi znajdziesz przycisk. Przycisk uaktywnia kolejne drzwi lub platformę. Dotrzesz do diamentu notabene dodającego Ci nieco energii życiowej itd. Oddychanie nie jest jedyną czynnością, którą możesz wykonywać bez przeszkód. Dane Ci jest także skakać, odbijać się, penetrować platformy, pod wodą buszować, a i używać od czasu do czasu przeróżnych przedmiotów. Dodatkowo możesz zdobywać bonusy, które nazwane są Maze. A cóż to takiego? Otóż Maze to trójwymiarowa wersja oryginalnego PAC-MANA, no, z rzutem izometrycznym (3 kamery do wyboru), potrafiąca przysporzyć wiele radochy. W każdym z sześciu światów (Piraci, Ruiny, Strachy na Lachy, Kosmos, Fabryka, Rezydencja zła) możliwe jest odkrycie dwóch Maze'ów lub bezpośredni dostęp do wszystkich jako oddzielnej opcji gry (dostępna w Menu głównym - Mazes).

Przeciwnicy przypominają nieco Drag Queens, czyli gejów przebranych za panienki - ot, wzbudzają śmiech. Spacyfikowania grupy rzezimieszków odbyć się może na kilka sposobów, za wymienię choćby przetrącania na ruszt odpowiedniego power-upu lub naskoczenia komuś na łeb. Czasami należy użyć specjalnego gadżetu znalezionego akuratnie na trasie wędrówki lub np. trafić wstrętucha fireballem prosto między oczy.

"Dawno, dawno temu..."

Pierwsza gra z serii PAC-MAN, o której mi wiadomo, pochodzi z około 1980 i została wydana oczywiście przez NAMCO. "Środowiskiem pracy" jest labirynt pełen zawiłości natury budowlanej, zaś Ty - tytułowy Pac-Man - występujesz w roli wiecznie głodnego głupeczka. Twoim zadaniem jest zbieranie "kuleczek" i ucieczka przed duszkami, które można oklepać po zażyciu jednego z 4 sterydów (po jednym sterydzie w każdym z rogów labiryntu) i tak w kółko!

Tak jak pisałem w poprzednim miesiącu w relacji z ECTS (pierwsze wrażenie), momentami rozgrywka wydaje się nieco ślamazarna. Nie to, że nic się nie dzieje, że stoisz w miejscu i szukasz [illegible] "czapu" - skaczesz, biegasz, kręcisz się w miejscu, a to wszystko tylko po to, aby zebrać truskawkę. Zdaję sobie sprawę z faktu, iż to norma w platformówkach, ale w tej widać to nad wyraz dobrze.

W kwestii grafiki nie spodziewaj się amerykańskich lotniskowców i latających fortec. Jest ona, powiem po prostu, przejrzysta, dosyć kolorowa, ale przede wszystkim [illegible] nie ociekająca w zbędniki

Pita

Ta pozycja jest [illegible] stworzona dla młodszej [illegible] przynajmniej [illegible] kontynencie) Poszczególne [illegible] ziomy opływają w [illegible] dotyczące zasad [illegible] posługiwania się przedmiotami. Nie znajdziesz tu ni krzty przemocy jakiej takie jeno na konstrukcję przyjdzie [illegible] od czasu do czasu komuś wskoczyć, co spowoduje jego przyspieszony proces rozkładu na czynniki pierwsze Ino, może poza elementami kanibalizmu, a mam [illegible] takie dosłownie [illegible] przez [illegible] [illegible] obracania się w proch, że każdym [illegible] przedstawiony bez kropli krwi. A [illegible] się, że gra wideo bez chlustających wodospadów krwi jest do bani. Nieprawda. Poza tym warto na nią rzucić okiem ze względu na oryginalną, arcade'ową wersję PAC-MANa (łezka w oku się pojawia, kręci to człowieka i skłania do refleksji, sentymentalnie się robi), a także tryb Maze (czyli klasyka podana w trzecim wymiarze) - ale to tylko dla entuzjastów. Jak powszechnie wiadomo, na [illegible] drzewo i Selo[illegible] należę zaś ja nie boję się różyczki, [illegible] winki i III [illegible] W[illegible] Światowej tote PAC MAN WORLD i [illegible] polecam wszystkim wielbicielom tego gatunku gier, ponieważ [illegible] taka to gra dla młodszej braci (co uzewnętrznia się ogólnym klimatem, systemem podpowiedzi, chyba że jesteś dorosłym. Ja [illegible] pończykiem [illegible] to jednak pseudo 3D. Ten tytuł [illegible] może jednak po[illegible] się cieniem na fir[illegible] [illegible] zasłużonej jak [illegible] O [illegible] PMW [illegible] i zdele [illegible] [illegible] go [illegible] [illegible] biam pożerać takie mylilem, to biorę [illegible] kęta. Zatem [illegible] rzuć okiem [illegible] go wyboru bo [illegible] bam[illegible] drogą [illegible] by [illegible] gdyby [illegible] kompakt po [illegible] dniach [illegible] zawodu

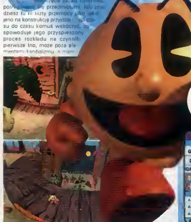
Pierwszy plan co prawda został stworzony w 3D, lecz tła jako takie nie zostały potraktowano nawet paralaksę - są statyczna. Z kolei nie wiadzieć czemu momentami animacja h[illegible] czy, co wydaje się być sprawą dziwnie pachnącą [illegible] nie bacząc na swe obfite ka[illegible]ty, zemianiam się w [illegible] znak zapytania. Muzyka jest przyjemna [illegible] nowi tło, zaś niektóre efekty dźwiękowe zostały żywcem wyjęte z wersji arcade. Cóż, jednym zdaniem - PAC MAN WORLD nie urzeka specjalnie swą oprawą audiowizualną. Biorę się w garść. I zaciskam [illegible] polestała, kostki chrupnęły...

Szajba na punkcie gier traktujących o tym śmiesznym stworzeniu panuje na całym świecie po dziś dzień. Na [illegible] tegorocznych targach ECTS dostałem [illegible] padkowo piękne żółte pudełko opisane odpowiednio [illegible] z logo PAC MAN [illegible] odpakowałem go. Okazało się jednak (u kogoś widziałem) iż w środ[illegible] [illegible] "zupka [illegible]" bardzo [illegible] hiahle! Może kiedyś [illegible] tworzę [illegible] owe pudełeczko gdy nadejdzie [illegible] zarna godzi[illegible] prózn[illegible] [illegible] pakowanie gwarancją dobrego i [illegible] trwałego smaku;^)

TRZY GROSZE [illegible]

[illegible]

Mr. Sciera



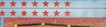
HIV

WERDYKT

NAMCO **PLATFORMÓWKA**

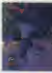
GRAFIKA	★★★★★★★
DŹWIĘKI	★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ PRZYJEMNA POZYCJA	▼ NIE DLA WSZYSTKICH
▲ WERSJA ARCADE	▼ MOMENTAMI ŚLAMAZARNA AKCJA
▲ TRYB MAZE	

OCENY: AJJ 7, HOBBY 7



Pożeracze płasy pamiętają zapewne, że z gry RASCAL natrząsaliśmy się przez długi okres czasu, z wiadomych przyczyn. Teraz PSYGNOSIS wyskoczyło z grą bazującą na tym samym kodzie, toteż w głowę zachodziłem, cóż takiego tchną weń, co by się rajcowna stała do przesady. Najpierw jednak wyjaśnię pokrótce, o co biega.

Atmosfera w Królestwo Fruit Kingdom nie była niczym zmącona, dopóki Bad Custard ('custard' to sos z mleka, cukru, mąki i jaj do polewania deserów mniam!) nie zapragnął obalić monarchów i samemu zawładnąć królestwem. Na szczęście istnieje niejaki Kingsley - przeze mnie nazywany połulnie Edgar von Ruchaufest, szczęśliwy mąż i ojciec siedmiorga dzieci, szlachetny rycerz za szklanego ekranu. Khem, problem w tym, że Kingsley pragnie zostać Prawdziwym Rycerzem (True Knight), a zatem nadarzyła się właściwa okazja ku temu, aby mógł się wykazać.

Aby przystąpić do właściwej rozgrywki, musisz przeprawić się przez lochy, w których badana jest Twoja odporność na inteligencję, a to wszystko z pomocą toru przeszkód, na którym musisz hycać, strzelać z kuszy, machać mieczykiem, przesuwać obiekty i słuchać tandetnej muzyki. Jeśli wszystko pójdzie po Twojej myśli, będziesz promowany i w łapska wepchnięty Ci zostanie dziarski mieczyk, którym musisz dobrze wywijać. Ruszasz w przygodę, ciułaczku.

Akcja została tu tak wykombinowana, iż non stop zostajesz oddelegowvwany do różnych specjalnych zadań. Na początku król i królowa wysyłają Cię w celu skopania tyłka latarnika, później smoka musisz ukatrupić, w międzyczasie w jaskiniach przyjdzie Ci wykazać się refleksem i sprytem, że o wyspach i tłuczeniu wstrętnego pirata nie wspomnę. Co jeden ziomal odsyła Cię z kwitkiem, zganiając na innego, że to niby właśnie ten kolejny na pewno Ci pomoże. No i rzeczywiście - pomagają Ci, ale w odnalezieniu drogi do kolejnego ziomala. Zatem szargany jesteś po wszystkich poziomach, a nie raz przyjdzie Ci komuś plery wysmagać pasem transmisyjnym od heblarki. No, niezupełnie pasem transmisyjnym, gdyż Twój ekwipunek stanowi miecz i tarcza, zaś później m.in. toporek i kusza. Walk występują licznie, gdyż i przeciwników nie brakuje. Szkoda jeno, że walki są bardzo schematyczne: cięcie mieczykiem, osłona tarczą, osłona tarczą, cięcie mieczykiem, osłona tarczą, osłona tarczą. Wywijać Ci zatem pozostaje ostro, po drodze zaś musisz dźwignie przeróżne uruchamiać i klucze w dziurki wpychać, jeśli poprawnie zczajasz o co mi chodzi - jak to w każdej platformówce.

Faktem godnym odnotowania wydaje się to, iż rudzielec Kingsley non stop między obcymi się obraca, toteż łatwo wywnioskować, iż posiada rozwinięty dar nawiązywania kontaktów. Gada i gada, i nagadać się nie może. Tak jak przewidywałem w zapowiedzi w poprzednim miesiącu, w KINGSLEY'S ADVENTURE położono duży nacisk na element konwersacji. Co prawda nie masz tu wyboru konkretnej odpowiedzi, ale jeśli tylko kumasz co nieco j. angielski, to niczym po Nici Ariadny trafisz do celu, gdyż czego jak czego, ale wskazówek tubylcy nie szczędzą. Ta ruda cholera co prawda w gościnę zapodaje co chwila (penetruje wiejskie nie tylko zabudowania), lecz wciąż podprowadza świecidełka, które gospodarze po skrzyniach chowają. To jego słaby punkt - lubi zbierać różnego rodzaju monety ze skrzyń i sejfów. I nic na to nie poradzisz. Pewnikiem rudzielec planuje rozkręcenie na niebotyczną skalę handlu [illegible]

KINGSLEY'S ADVENTURE nie polecam wszystkim fanom platformówek 3D, gdyż rasowy antuzjasta np. GEXa lub SPYRO może się poczuć tak, jakby miał gwałcić kobietę przywiązaną do kaloryfera

Piła

TRZY GROSZE

HIV podszedł do tej gry jak do następnej części RASHa. Nie przejmujcie się nim - to wiadomo, głupek. KINGSLEY to taka przygodówka w konwencji gry zręcznościowej, idealna dla dzieciaków, które na pewno polubią lisa i jego "kolorową" przygodę. Szkoda, że sterowanie jest skaszone, bo co bardziej nerwowe dzieciaczki mogą wgryźć się w przypływie nerwów w pada.

Mr. Salero

★★★★★★★

Oprawa graficzna w KA prezentuje się całkiem ładnie i nie wzbudza u mnie większych zastrzeżeń (no, może trochę drażni mnie pikseloza). "Wonty" mam jednak jak najbardziej do kamery śledzącej akcję, która momentami potrafi ustawić się fatalnie (podobnie jak w RASCALu), a i sterowanie do najbardziej udanych nie należy. A muzyka - jest bardzo średnia i po dwóch godzinach moje uszy zwijały się w rulonik, a najchętniej by uciekły na balkon, co oczywiście byłoby trudne do osiągnięcia.

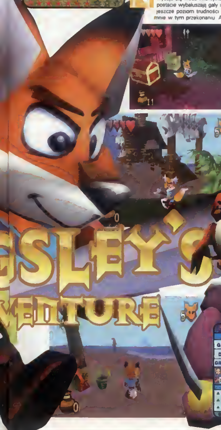
Na koniec muszę popisać się odrobiną błyskotliwości, toteż zapodam tekst, którego zapodawać nie powinienem. Otóż historia opowiedziana w KINGSLEY'S ADVENTURE wydaje się nieco infantylna. Nie dość, że fabuła woła o pomstę do nieba, napotykane postacie wybałuszają gały i gestykulują jakby miały problemy z koordynacją ruchów, to jeszcze poziom trudności i występujące na każdym kroku podpowiedzi utwierdzają mnie w tym przekonaniu. A że obiektywny jestem do szaleństwa, hiehie!, to pewien zem jest jednocześnie, (z się nie mylę.) Poza tym przywykłem do wypruwania flaków i wywieszania ich później na płotach, a w tej grze nie uraczysz zbyt wiele przemocy, poza nieszkodliwymi pchnięciami w brzuch półmetrowym kozikiem i "kokosami" wyplecanymi tu i ówdzie.

Ta pozycja mogła być naprawdę wielka, a tak ch jak nos słonia. KINGSLEY'S ADVENTURE nie polecam wszystkim fanom platformówek 3D, gdyż rasowy entuzjasta np. GEXa lub SPYRO może się poczuć tak, jakby miał gwałcić kobietę przywiązaną do kaloryfera - w pewnym sensie żadna to przyjemność*. Z kolei milusińscy mogą śmiało naciągać swoich "wapniaków", szczególnie jeśli uczęszczają na kurs j. ang. i pragną się wykazać. No, tylko niechaj uważają wszyscy kozacy-maślaki, co by True Knightami omyłkowo nie zostali!

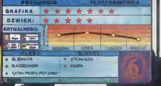
---

* Przepraszam za tak drastyczne porównanie [illegible]

HIV



KINGSLEY'S ADVENTURE



WERDYKT

PSX · PLATFORMÓWKA

GRAFIKA	★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

PLUSY	MINUSY
▲ GŁ. BOHATER	▼ STRONA AUDIO
▲ DLA DZIECIAKÓW	▼ KAMERA
▲ "ŁATWA, PROSTA, PRZYJEMNA"	

OCENA 6

XENA
WARRIOR PRINCESS

Nie trawię debilnych seriali pokroju "Xeny" czy "Herculesa", bo są, moim zdaniem, przesadnie cukierkowate. Piszę te słowa, abyście przypadkiem nie pomyśleli sobie, że recenzuję ten tytuł ze względu na osobistą sympatię dla tej idiotycznej produkcji telewizyjnej. To, co lubię, to pozycje TPP i właśnie w kategorii takiej gry rozpatrywać będę wady i zalety ostatniego dzieła ELECTRONIC ARTS o tytule XENA. WARRIOR PRINCESS.

EA to dosyć kontrowersyjny wydawca. Chłopaki, jak powszechnie wiadomo, kasy mają zatrzęsienie, poziom ich produkcji na PSX'a daleki jest jednak od oczekiwań Graczy. Można się było zatem spodziewać, iż XENA będzie kolejnym, bazującym jedynie na znanym tytule kiczem, który niczym poza szeroko zakrojoną kampanią reklamową wyróżniać się nie powinien. Pozytywnym akcentem całej sprawy wydaje się być fakt, iż za produkcję wzięli się spece z UNIVERSAL STUDIOS, a to rokuje tej produkcji znacznie lepiej.

Spodziewających się przygodówki a'la TOMB RAIDER z góry uprzedzam, że podobieństwa Xeny do Lary zaczynają się i kończą zarazem na obfitości biustów, nic poza tym. WARRIOR PRINCESS to typowa gra akcji, w której elementy charakterystyczne dla serii TR to jedynie minimalna składowa całości rozgrywki. Tutaj nacisk położono głównie na to, ażeby przez cały niemal czas coś się działo, tak więc jakieś ukryte przejścia czy też klucze trzeba będzie odnajdywać sporadycznie, a jeżeli nawet, to i tak nie są to zadania o jakimś specjalnie wywindowanym stopniu trudności i po krótkiej chwili wracamy ponownie do gry zasadniczej, czyli rozwałki na [illegible].

Jako że podstawą i esencją gry jest walka, przyjrzyjmy się temu elementowi nieco bliżej. O tym, że Xena to laska nadzwyczaj sprawna i wysportowana przekonujemy się już na samym początku. Za ciosy odpowiedzialne są dwie klawisze, co w połączeniu z operowaniem kierunkami daje nam pełny obraz jej możliwości. A ich wachlarz jest całkiem pokaźny. Xena potrafi kopać, ciachać mieczem, uderzać z półobrotu i z wyskoku, robić piruety wymachując jednocześnie ostrzem. Starcia przebiegają niesamowicie szybko, przez co bardzo często w nasze poczynania wkrada się chaos (coś jak w NIGHTMARE CREATURES). Wystarczy po prostu naparzać w klawisze ustawiając się mniej więcej w kierunku przeciwnika, a "mała" załatwi już resztę. Jest tu też "blok", ale nie przypominam sobie, abym musiał go zbyt często używać. Wystarczy bezustannie atakować, Xena zaś wyprodukuje z siebie takie wywijańce, że aż strach pomyśleć co by było, gdyby z taką babą w łóżku...

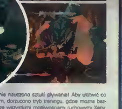
Oprócz miecza, czy też w niektórych planszach kija, Xena nadzwyczaj sprawnie posługuje się dyskiem zwanym chakram. Działa to cudo na zasadzie bumerangu - raz rzucone zawsze wraca do właścicielki. I może nie byłoby w tej broni nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że jest ona zdalnie sterowana! Wyrzucony dysk można śledzić dzięki podążającej tuż za nim kamerze, co poza eliminowaniem przeciwników na odległość daje także możliwość kierowania jego lotem tak, aby odkryć ewentualne zagrożenia. Do tego dochodzą jeszcze przeróżne umiejętności magiczne, po uaktywnieniu których najbliżsi natręci mogą zostać po-

Piła

MOJE TRZY GROSZE

Ta pozycja zasługuje na uznanie. Pod przykrywką średnio rajcującej "chodzonej nawalanki" można odkryć świetną przygodówkę, co prawda niezbyt skomplikowaną, ale dającą wiele radochy. Bardzo ładna oprawa graficzna, brak MC a kamery zabiera głupota. No i rozdzielny klimat - dobre. Chakram to potęga - drugie oczy

Hiv



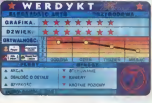
rażeni piorunami, zamrożeni, bądź też spaleni żywcem. Grr! Nie można w tym miejscu zapomnieć o zachowaniach przeciwników. Nie stoją oni tępo wpatrując się w atrybuty Xeny, tylko nadzwyczaj zaciekle ją atakują. A że, jak już wcześniej wspomniałem, jest ona niesamowicie zwinna, rzucają się na nią grupowo. Co więcej, w przypadku próby odwrotu gonią ją zaciekle, a trza Wam wiedzieć, iż Xena w bieganiu zawsze była cienka, przez co odwrócić się musi i piersią... eeh, twarzą w twarz do walki stanąć. Częstokroć będą próbowali ją zaskoczyć strzelający z ukrycia łucznicy, a na takowych niezastąpiony będzie chakram. Jednakże nie tylko z ludźmi przyjdzie jej się potykać. W tej swoistej eskapadzie odwiedzi Xena m in labirynt Minotaura, gdzie czekają ohydne pająki, a nawet zagłębi się w posępne czeluście Hadesu, a tam agresywne zombie to widok powszechny. Żołnierze rzucają się na bohaterkę klnąc i złorzecząc, zaś po celnym trafieniu wyją, krwią na wszystkie strony tryskając. Po odpowiednim trafieniu w nogę potrafią nawet uklęknąć, czego jednak w całym tym zamieszaniu często się nie zauważa. Zombie zaś, po odrąbaniu im głowy ze stoickim spokojem łepetynę z ziemi podnoszą, co by ją z powrotem na karku umocować. Natomiast po przecięciu w pół, korpus nadal pożąda Xeny czołgając się w jej kierunku. Po dokonaniu efektownej rozpierduchy, bohaterka podnosi oręż w górę i wznosi swój piskliwy wojenny okrzyk. Poza "normalnymi" przeciwnikami, których jest tu po prostu mnóstwo, także i jakiegoś bossa spotkać można. Może to być Cyklop, Minotaur, smok czy też golem. Podsumowując, punkty za dynamikę, a krecha ze chaotycz-

Tutaj nasuwa się jednak pewien wielki problem, a na imię jest mu praca kamer. Pomimo całkiem niezłego, skutecznie napędzającego całość engine'u, kamera niestety za poczynaniami bohaterki często nie nadąża. Co gorsza, sterowanie do nazbyt precyzyjnych nie należy, co przy kiepskim ustawieniu widoku może być dla nas wkurzające, a dla Xeny wręcz śmiertelne. I jakby tego było jeszcze mało, nie potrafi ona łapać się krawędzi (!?), co kończy się częstymi upadkami oznaczającymi natychmiastowy zgon. Można to jeszcze przeboleć, ale już całkowitą kpiną jest fakt, że naszej bohaterki nie nauczono sztuki pływania! Aby ułatwić co nieco grę początkującym, dorzucono tryb treningu, gdzie można bezstresowo zapoznać się ze wszystkimi możliwościami ruchowymi Xeny. Inna sprawa, trening ów jest dosyć nudnawy, więc po chwili odpala się grę i uczy się na własnych błędach.

Jak już wiecie, zastosowany engine jest na tyle sprawny, iż dominująca tutaj szybka akcja jest płynna. Cieszy to tym bardziej, że poziom oprawy graficznej, chociaż bywa nierówny, jest zadowalający.
Zdarzają się obrazki wręcz bajkowe - wodne kaskady otoczone zielenią, gdzie latają motyle i skaczą żaby (cieszy dbałość o nawet takie detale, jak mogący nas pogonić rój pszczół). Bywają też jednak krajobrazy kolorystycznie brzydsze i jakby słabiej dopracowane. Czasami odnosiłem wrażenie, iż graficy cały swój kunszt włożyli w początkowe poziomy, później już tylko obniżając loty. Cóż, być może przycisnął ich wydawca, żądając dotrzymania terminu, bo widać, że chłopaki talent mają (choć rozpikselizowany ogień, a w szczególności "głęboka woda" to słaby, 16-bitowy poziom). Postać głównej bohaterki jest widoczna przez cały czas, a kiedy kamera ustawia się za jakimś budynkiem czy skałą, obiekty te stają się chwilowo przezroczyste. Oprawa dźwiękowa prezentuje się całkiem przyzwoicie, na czele z pasującą do klimatu muzyką, wspomaganą przez odgłosy charakterystyczne dla danego obszaru i dźwięki walki.

PIOTREK

XENA WARRIOR PRINCESS to całkiem udany tytuł. Jeżeli zatem lubisz czystą, nieskrępowaną jatkę z odrobiną (bardzo malutką odrobiną) główkowania, jest to pozycja dla Ciebie. Wielbicieli TOMB RAIDERa przestrzegam przed zbyt arcade'ową rozgrywką. No i czas gry do najdłuższych nie należy.



WERDYKT

ELECTRONIC ARTS — PRZYGODOWA

GRAFIKA. ★★★★★★★

DŹWIĘK. ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

- ▲ AKCJA
- ▲ DBAŁOŚĆ O DETALE
- ▲ SZYBKOŚĆ
- ▼ STEROWANIE
- ▼ KAMERY
- ▼ KRÓTKIE POZIOMY

★★★★

HIV

FAKTEM JEST, ŻE...

Wielka nastała chwila, gdyż masz do czynienia z ostatnią pozycją traktującą o przygodach zwariowanego Crasha Bandicoota ostatnię stworzoną przez firmę NAUGHTY DOG Jako że ludziska z NAUGHTY DOG lubią pieniąchy, zaś postać Crasha przynosi im wielkie zyski, postanowili jeszcze raz udarzyć na Sonieka z ekskluzywnym tytułem opowiadającym o jego przygodach Lecz tym razem, co by już nie męczyć na siłę wyeksploatowanego tematu, stworzyli grę wyścigową, z założenia podobną do Mario Kart z N64, a zatem wyraz 'wyścig' traktującą z przymrużeniem oka 'I co, udało im się?' Z pewnym niedowierzaniem w sukces odpaliłem konsolę, eby po kilku godzinach zdębieć jak sławny 'Bartak' Otóż CTR jest grą bardzo podobną do MK, tyle że o wiele lepszą!

JEST FABUŁA...

Głównym pierdołą w tej grze jest niejaki Nitrus Oxide - bardzo 'nie wyjściowy' kosmita, który uwielbia robić psikusy we wszechświecie Z zamiłowania jest rajdowcem, lecz o Hołku w życiu nie słyszał, zaś F1 kojarzy mu się z nazwą mieszanki paliwa do swojego intergalaktycznego pojazdu Zauważył on przypadkowo, iż na naszej planecie organizowane są wyścigi z nagrodami, a że ma duszę hazardzisty, postanawia zmierzyć się z najszybszym z najszybszych Jeśli owemu 'najszybszemu z najszybszych' uda się pokonać Oxide'a, ten daruje wszystkim życie, czyli nie zamieni planety w pył

PLEJADA GWIAZD...

W szranki o tytuł 'The Fastast One' stają zawodnicy zdradzający konszechty z obsługą szpitala dla 'kopniętych' w którym mają zapewne własne lokum (wszyscy posiadają pewnikiem 'lewe' przepustki, o czym żem święcie przekonany! Generalnie możesz przebierać spośród ośmiu zawodników Crash Bandicoot, Dr Neo Cortex, Tiny Tiger, Coco Bandicoot, N Gin, Dingodile, Polar (mały, biały niedźwiadek, w CB2 masakrowałeś jego łeb) oraz Pura (sympatyczny tygrysek, którego ujeżdżała Coco w CB3) Jak zatem z pewnością kumasz, zawodnicy to zarówno postacie poboczne w rozumienie 'crashobandicootowym', jak i wstrętni bossowie, których nie sposób nie polubić Oczywiście każdy osobnik posiada swojego gokarta, opisanego takimi parametrami jak prędkość maksymalna, przyspieszenie i podatność na skręcanie Wybór należy do Ciebie W kwestii 'arcade'owego' modelu jazdy muszę zapodać tyle, że gokarty prowadzi się wyśmienicie, a poślizg został wyważony perfekcyjnie

RULES...

Jak na wyścigi przystało, są tu trasy, zawodnicy i generalnie panujący klimat zadymy Korzystając ze wzorców z CB, zabawę rozpoczynasz w rewirze, który można określić jako 'Warp Room' - stąd dojeżdżasz do interesujących Cię tras Musisz jednak wiedzieć, iż w wyborze nie masz wolnej ręki, gdyż aby otrzymać dostęp do kolejnej trasy, musisz posiąść odpowiednią ilość złotych pucharów, które to, rzecz jasna, otrzymujesz za zwycięstwa (trofeum wręcza 'apetyczna trzydziacha') Siłą rzeczy jesteś zatem popychany przez grę sukcesywnie do przodu i nie ma mowy o pominięciu choćby jednej trasy Owe 'Warp Roomy' stanowią światy, zaś każdy świat kończy się wyścigiem z bossem A bossowie jak to bossowie nigdy nie słyszeli określenia 'Fair Play' toteż podczas wyścigów używają bardzo chamskich zagrań, co by Ci życie upodlić maksymalnie - rzucają fiolki z materiałem wybuchowym, wybuchające skrzynki, motają się, leją z Ciebie na każdym kroku i prowokują, w ogóle dołują Wygranie z każdym kolejnym bossem do najłatwiejszych zadań nie należy, aczkolwiek jest możliwe, a jakże! Wtedy to otrzymujesz klucz do wrót, którymi możesz się przedostać do kolejnego świata Itd

TRASY

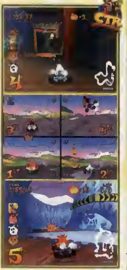
To, co mnie urzekło w CTR, to kompletnie chore trasy Niektóre oferują tak świetne motywy, że wprost niemożliwym wydaje mi się ich opisanie Znajdziesz na nich liczne pola przyspieszające, skocznie, mega skocznie, akweny wodne, jeziorka skute lodem (w odpowiednich scenariach, czyli zimowych), tunele, serpentyny, interaktywne elementy otoczenia, zjazdy, podjazdy, no w ogóle cuda na patyku i czego dusza łaknie Żeby nie było drętwo, wyposażono je w liczne anomalie natury architektonicznej, a zatem garby, progi zwalniające, błotne kałuże, zakręty osiągające wartość 120 stopni będziesz zmuszony poznać bezbłędnie, co by na sukces liczyć Generalnie trasy w CTR nawiązują do poziomów znanych z poprzednich części CB, choć i całkiem nowe uraczysz (brakuje tu jeno Kraju Rad, hiehie!) A łącznie jest ich 17, nie wliczając w to aren, na których przyjdzie Ci się uwijać z czasem i innymi przeciwieństwami losu, o czym nieco później

TRZY GROSZ [illegible]

Mr. Ściera

★★★★★★

Jest jedyny, niepowtarzalny, obibok to największy na świecie, a zowie się Bandicoot, Crash Bandicoot.



Piła

Tryby multiplayerowe [illegible] Zda[illegible]

GRA NUMERU PSX EXTREME

CTR

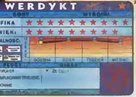
CRASH TEAM RACING

POWER-UPY

Jak na porządną, "mariokartopodobną" pozycję przystało, na trasach zbierasz niespodzianki. Te znajdują się w skrzynkach (znajomo wyglądających), a otrzymujesz je losowo. Na próżno jednak szukać tu takich rodzynków, jak zielone przepaski na czoła i pończochy na twarze, dzięki którym by można w agenta specjalnego się zabawić, a i "Kałaszów" za pazuchą lub "Stingerów" na ramionach nie uraczysz, bo by pewnikiem wyglądały egzotycznie. A zatem, co nieco boli, do dyspozycji masz dosyć cienki arsenał niespodzianek, że wspomnę o rakietach, fiolkach z materiałem wybuchowym, toczących się bombach, masce Aku Aku (przeciwnik, którego dotkniesz, wylatuje hen! do góry...), osłonce ochronnej. Nic w nich zaskakującego, odkrywczego, to już było! Jest to więc ruch na niekorzyść developerów, choć należy przyznać, że niespodzianki najbardziej przydają się podczas gry w

MULTIPLAYER

Zapewne już zdążyłeś się zorientować, że w CTR można szarpać we czworo, na odpowiednio podzielonym ekranie. Nie muszę Cię zapewne przekonywać, że zabawa jest przednia, a banda idiotów siedzących przed konsolą, wydających z siebie nieartykułowane dźwięki i rzucających mięchem na prawo i lewo wzbudza w osobie postronnej współczucie. Nie inaczej jest z Multiplayerem w CTR - niespodzianki występują licznie, a zatem "k..." latają jak skowronki, a podniecenie sięga zenitu! Walka o pierwsze miejsce w wyścigu potrafi człowieka zestresować, innego zdołować, zaś ten, który okupuje drugą lokatę - chce dokonać samospalenia. Z kolei dzięki trybowi Battle można szarpać na arenach (w ilości 4) - możliwe jest łączenie się w grupy, manipulacja dostępną bronią, non stop wyczuwalny jest klimat polowania (raz jesteś zwierzyną, raz łowcą, a zmienia się to w zależności od posiadanego power-upu) - po prostu



GRAFIKA	★★★★★★★★★★
DŹWIĘK	★★★★★★★★★

PLUSY

- ▲ MULTIPLAYER
- ▲ [illegible]
- ▲ WYKONANIE

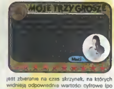
▼ ŻE CO[illegible]

Piła

ODLOT!!! Dla tych dwóch trybów warto mieć CTR, naprawdę warto! To właśnie one okazały się gwoździem do trumny, jeśli za trumnę przyjąć ocenę, jaką tej pozycji wystawiłem. I jeszcze jedna rzecz, o której nie można nie wspomnieć. Otóż w trybie Battle dochodzą nowe power-upy, których w trybie Adventure (czyli zwykłej zabawie w trybie dla 1 Gracza) nie uświadczysz. Są to m.in. niewidzialność (boskie!!!), zdolność "tarana" czy też dodatkowy, potęgujący prędkość dopalacz.

INNE...

Seria CB ma to do siebie, że "zaliczenie" wszystkich poziomów to dopiero początek gry. Nie inaczej jest w przypadku CTR, bowiem zgarnięcie pucharu za pierwsze miejsce to jedynie prolog do drogi do absolutnego sukcesu. Otóż na każdej trasie masz do wykonania dwa poboczne, niejako bonusowe zadania. Otóż pierwszym dodatkiem jest zbieranie na czas skrzynek, na których widnieją odpowiednie wartości cyfrowe (po zebraniu czas ustaje na odpowiednią ilość sekund, znamy to...), zaś drugi stanowi zbieranie liter "C", "T" i "R" (hm...). I tu zaczynają się schody, bowiem na niektórych planszach należy zachodzić w głowę, gdzie znajdują się litery. Okazuje się, że tajemne przejścia zostały dobrze ukryte i ich znalezienie do najłatwiejszych zadań nie należy. Np. musisz mieć rakietę i strzelić w jakąś ścianę, aby otworzyć przejście. Ten motyw ma zatem wątki przygodowe, ilustruje także poniekąd upierdliwość programistów ("Odchodzimy, ale dajemy Wam wycisk!!!"). Dodatkowo natrafisz na kilka aren, na których musisz zbierać kryształy, w czym skutecznie przeszkadza Ci nieubłaganie upływający czas. Oprócz tych bajerów, dane Ci będzie także uczestniczyć w takich trybach rozgrywek, jak Time Trial (z "duchem"), Arcade i Versus. Te wszystkie elementy stanowią, że przy CTR spędzisz wiele czasu, i to bardzo, ale to bardzo miło.



CTR VS SPEED FREAKS

Nie tak dawno [illegible] się do bólu [illegible] FREAKS bazującą na tym [illegible] motywie [illegible] Jeśli skrupulat[illegible] kasę [illegible] sobie SF [illegible] westchnień obiektyw[illegible] CTR [illegible] zawsze [illegible] sto[illegible] do sytuacji panującej na rynku w dane[illegible] CTR oceniam na 10 [illegible] SF na dziś dzień przyznaję 8

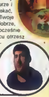
WYKONANIE

CTR wykorzystuje engine z CB3, więc wszystko już wiadomo. Przy okazji recenzji CB3 (PE #16) napisałem, iż bogactwo kolorów, jakimi tryskają poziomy zaskakuje na całej linii. W CTR wszystkie trasy to mistrzostwo świata - ociekają detalami, teoretycznie zbędnymi pierdołami, lecz stanowią jedną spójną całość i zapierają dech w piersiach. Wszystko wygląda jak we wspaniałym komiksie, komiksie w podwyższonej rozdzielczości, a na dodatek animacja ani na moment nie chrupnie. Wyobraź sobie, że non stop krajobrazy śmigają tak, jak w poprzednich częściach CB w poziomach, w których dane Ci było dosiadać jakiegoś zwierzaka, zaś skrupulatne zbieranie wszelkich niespodzianek prędkościowych i korzystanie z pól przyspieszających powodują, że prędkość to po prostu PRĘDKOŚĆ, choć do tej z WIP3OUTa jej nieco brakuje. Z kolei oprawa dźwiękowa, która w pewnym sensie zawsze zaniżała poziom w CB, tym razem została konkretnie dopasiona, aczkolwiek doskonale utrzymuje klimat z poprzednich części. Nie dość, że ścieżka dźwiękowa pięknie przycina, to jeszcze zawodnicy kwiczą w zależności od zajmowanej pozycji lub wykonywanego manewru bardzo wymownie - to ktoś Cię zbluzga, odgraża się, to z kolei zacieszy gumiaka, że udało mu się poczęstować Twój zad rakietą. Jaja jak berety. Charakterystyczne dźwięki wydawane przez poszczególne power-upy nie raz spowodują, że włosy na plecach Ci się zjeżą, a pikawa nabierze obrotów.

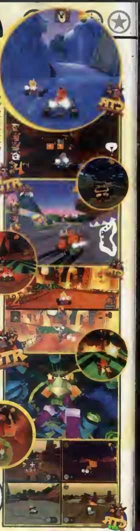
NA KONIEC...

CRASH TEAM RACING to obecnie moja własna, ekskluzywna obsesja i misja do wykonania zarazem, którą mam zamiar wypełnić, o szczegółach czego powiadomię Cię w przyszłym miesiącu. Pozycja owa wdrapała się na należne drugie miejsce (za BOMBERMANem) w moim prywatnym rankingu gier multiplayerowych, za co ręczę gębą i nią też opinię ową autoryzuję. A teraz chyba wysmażę laurkę firmie NAUGHTY DOG, w której podziękuję jej za owocną współpracę, prosząc jednocześnie o CTR2. Ehhh, mroczne marzenia półgłówka i oburęcznego nieudacznika...

Pewnikiem żeś jest cały we łzach po tej lekturze i nie możesz się doczekać, aż CTR wpadnie w Twoje kosmate łapska - i dobrze, płacz, ale bądź jednocześnie świadom, że w końcu otrzesz te łzy wielkie jak mysie bobki i micha będzie Ci się cieszyć od ucha do ucha.



HIV



N [illegible]

X [illegible]

J [illegible]

P [illegible]

D [illegible]

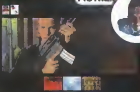
S [illegible]

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

HIV

PIOTREK

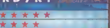


WERDYKT

FOX 1 [illegible]

GRAFIKA	★★★★★
DZWIĘK:	★★★★

GRYWALNOŚĆ:



▲ KLIMAT	▼ STATYCZNE ZDJĘCIA ▼ LINIOWOŚĆ ▼ NUDA

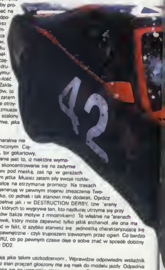
4

OCENY: LOKI 3, AJU 4, GANDIA 2

DEMO RAC

Dziś znów będzie o grze wyścigowej - takiej jednak, która daleko odbiega od tych szeroko rozumianych, aczkolwiek nie przeciera nowych szlaków. Firma PITBULL dobrze się zasłużyła Graczom za sprawą serii TEST DRIVE, która dochrapała się już części charakteryzowanej cyfrą 5, zaś w zapowiedziach jest już o kolejnych mowa. W potocznie zwanym międzyczasie pozwoliła jednak sobie na zabieg, jakim jest wydanie gry nawiązującej do

DESTRUCTION DERBY, wypisz-wymaluj, to gra, która posłużyła za inspirację twórcom DEMOLITION RACER bez dwóch zdań. Generalnie sens gry jest taki sam - bierzesz udział w wyścigach samochodów pozbawionych wszelkich elementów ozdobnych, odrestaurowanych nieco i podrasowanych, zaś Twoim celem jest pokiereszowanie oponentów. Na kolejnych trasach musisz stawić czoła licznym przeciwnikom, którzy potrafią walczyć jak lwy. Śmigasz tu furami co prawda nie opisanymi konkretnymi markami, lecz niektóre przypominają to Golfa IV, to Mustanga, to z kolei Cadillaca (Predator, Vandal, Widowmaker, Mantis, Marauder, Bobcat ...). Niewątpliwie ciekawym posunięciem jest mechanizm otrzymywania promocji do kolejnych wyścigów. Otóż aby promocję otrzymać, należy nie dość, że dojechać na jak najlepszym miejscu, to jeszcze zdobyć odpowiednią ilość punktów. Za stłuczki dostajesz daną ilość punktów - od 5 punktów za chamskie zepchnięcie oponenta na bandę, po 50 za konkretne przywalenie komuś w boczne drzwi, gdy ten przecina drogę. W skrajnym przypadku możesz otrzymać nawet 500 punktów - gdy wielki skok zakończysz na dachu jakiegoś nieszczęśliwca i pozbawisz go żywota. To jedno, zaś drugie - w zależności od zajętego miejsca, otrzymujesz mnożnik, przez który zostaje przemnożona ilość punktów, jakie zdobyłeś podczas wyścigu. Zakładając, że zdołałeś skolekcjonować 100 punktów, to zajmując 1 miejsce mnożnik wynosi 25 (a zatem Twój wynik wynosi 25x100). Za drugie miejsce otrzymujesz mnożnik 22 (22x100), itd. Ten zabieg zmusza Cię zatem do tego, abyś nie tylko pędził jak szalony przed siebie, ale i brał czynny udział w zadymie, jaka panuje na trasie.

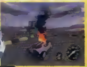


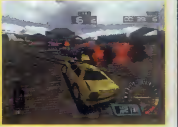
W kwestii tras wypada mi napisać tyle, że generalnie nie ujmują kunsztem pod względem architektonicznym. Ciągną się m.in. przez fabrykę, garaże piętrowe, tor gokartowy, czy też autostradę. Faktem godnym odnotowania jest to, iż niektóre wymagają od Ciebie większego, a inne mniejszego skoncentrowania się na zadymie - ot, np. na autostradzie musisz gnać co koni pod maską, zaś np. w garażach piętrowych i fabryce liczy się przede wszystkim jatka. Musisz zatem siły swoje rozkładać tak, aby starczyło Ci punktów w generalce na otrzymanie promocji. Na trasach możliwe jest zbieranie power-upów, które regenerują w pewnym stopniu zniszczenie Twojego samochodu, lecz zdarzają się bardzo rzadko, co jednak i tak stanowi miły dodatek. Oprócz standardowych tras, występują tu także, zupełnie jak i w DESTRUCTION DERBY, tzw. "areny śmierci" - przypominające cyrkowe wybiegi, na których to wygrywa ten, kto najdłużej utrzyma się przy życiu, ew. ten, kto zdobędzie najwięcej punktów (także motyw z mnożnikiem). To właśnie na "arenach śmierci" modlisz się o ratunek w ostatniej chwili, który może zapewnić tylko jakiś archanioł, ale ona ma prawdopodobnie L4 i ani mu się śni ingerować w fakt, iż szybko staniesz się jednostką charakteryzującą się znacznym obniżeniem wrażliwości na bodźce zewnętrzne - czyli truposzem trawionym przez ogień. Co bardzo martwi, "areny śmierci" pozbawione są POWERU, co po pewnym czasie daje o sobie znać w sposób dobitny. No i fizyka się nie umywa w stosunku do tej z DD2.

Co bardzo razi, to to, że samochody nie ulegają jako takim uszkodzeniom. Wprawdzie odpowiedni wskaźnik wskazuje poziom uszkodzenia Twojej bryki, lecz stan przęzeń głoszony ma się nijak do modelu jazdy. Odpadnie przednia maska Twojego monstera, blachy pogną się na wszystkie strony, zostanie Ci zaledwie 1% energii, a i tak nie musisz się martwić tym, że jakaś dziwna siła ściągnie Cię na bandę. Nic z tego

Piła

LITION ER





MOJE TRZY GROSZE

[illegible] o wykł[illegible] prawie audio [illegible] i konkretna [illegible] ty, kupuję [illegible] i głośna - coś w sam raz dla fanów "Mad Maxa". Gierka jest nawet niezła i na pewno umili sa mochodowym destruktorom czas oczekiwania na DD3

Kajet

DEMOLITION RACER posiada jedną wielką zaletę. A mam na myśli [illegible] oferowany[illegible] [illegible]ów rozgrywki. Otóż w miarę zaliczania poszczególnych lig w standardowym trybie 'ścigania' odblokowujesz coraz to nowe bajery, że wspomnę choćby o Chicken (jazda 'pod prąd') czy też Suicide (czasowy Survival na 'arenie śmierci'). O ile tryby te są mało atrakcyjne dla 1 Gracza, tak zabawa we dwoje nabiera rumieńców, tym bardziej, że engine specjalnie nie pada, o czym za chwilę.

Dziwisz się zapewne, Szanowny Czytelniku, dlaczegóż to pomimo tego, że o grze DEMOLITION RACER napisałem wiele dobrego, ogólnie oceniam ją względnie słabo. Otóż powód jest jeden, za to wymowny: grafika!!! Grafika, którą autorzy spłodzili bez benedyktyńskich wysiłków - jakby im specjalnie nie zależało na dobrym słowie. Tak kiepsko wykonanej gry wyścigowej już dawno nie widziałem. Niska rozdzielczość daje o sobie znać za sprawą dobitnej pikselozy, a wąska paleta barw powoduje torsje. Obiekty - cóż, te są kwadratowe do tego stopnia, że wszystkie muchy w okolicy leżą bez skrzydeł. Całość ratują 'areny śmierci' - te prezentują się zjadliwie, a poza tym to właśnie na nich jest gęsto od wybuchów i latających masek. Animacja jest względnie płynna, a na Split Screenie nie obniża specjalnie lotów, dzięki czemu można w takim przypadku pobawić się całkiem miło i pokrzyczeć wypada co nieco. Muzyka jest dzika - gitarowe riffy i naparzające bębny świetnie budują klimat, zaś wymowne efekty dźwiękowe pasują idealnie do klimatu wszechobecnej rozróby, pomijając jedynie kiepskie, "testdrive'owe" odgłosy silników.

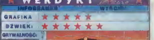
Swojego czasu wiele wskazywało na to, że ziszczą się buńczuczne zapewnienia developerów i DEMOLITION RACER skopie zad DESTRUCTION DERBY na sino, lecz uparcie twierdzę, że, niestety, nie wytrzymała ona konfrontacji z rzeczywistością. Nie rozpatrzyłem z pozytywnym rezultatem apelacji o wystawienie lepszej oceny tej grze, chociaż pewien podejrzanie wykrzywiający mordę osobnik z takową wystąpił. Bo ja wyczuwam kompromitujący zapach unoszący się wokół grupy PITBULL, gdyż nieco dela[illegible]ała. No, wyżyłem się nieco, ale zadra w sercu pozostała.) A INFOGRAMES - firma ostatnio kozacząca i prawdopodobnie mająca zamiar przejąć sporą część PSX-owego rynku - powinno dbać bardziej o renomę. Przy okazji, co prawda nie było to łatwe, ale DR ukończyłem w przeciągu jednego dnia, za co żałuję i szarpię teraz z braciszkiem w odpowiednie tryby splitscreenowe.

HIV

WERDYKT

INFOGRAMES	WYŚCIGI
GRAFIKA	★★★★★
DŹWIĘKI	★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ TRYBY ROZGRYWEK	▼ OPRAWA GRAFICZNA
	▼ BRAK POWERU
	▼ KRÓTKA

Pita

RETROSPEKCJA

[illegible] piękny [illegible] obrazy z [illegible] do [illegible] co [illegible] do świata [illegible] bo [illegible]

FAKTY

[illegible] by [illegible] nie poodpedały. [illegible] wszedł butn[illegible] krokiem, niczym [illegible] na rynek kon[illegible] poziomami, [illegible] i pojazdami! [illegible] jest [illegible] spustoszenia i [illegible] jak [illegible] wyścig, możesz [illegible] przeciw[illegible] charakterystyk[illegible] ków, a [illegible] ków jest [illegible] najlepszym, [illegible] będzie [illegible] czyli [illegible] 10 [illegible] dnym z trzydziestu [illegible] tych [illegible] Fak[illegible] przypo[illegible] konwencjona[illegible] ale [illegible] kie spychacze, buldożery, [illegible] futury[illegible] przy[illegible] stało przygotowanych [illegible]

[illegible] PSX. Jak [illegible] wanie, [illegible] wał albo jego [illegible] lową [illegible] fajnie by było, gdyby [illegible] co bardziej wysportowane mon[illegible] ry uciekają przed maski, lecz [illegible] chowy pozbawieni wigoru [illegible] przed nadjeżdżającą apokalipsą [illegible]

[illegible] chem na gębar[illegible] BUUUM! Uderzanie [illegible] truposza [illegible] ulicy, zaś krew [illegible] fontanny try[illegible] wszystkie strony, z kolei Twoje konto [illegible] na cyferkach. Jeśli [illegible] rozpędu prze[illegible] kilka zombie, na ekranie zostaje [illegible] komunikat np. "Combo x12" [illegible] czy to dobry pomysł). Masz [illegible] odpowiedni klawisz [illegible] za usługi wirtualnego mecha[illegible] w mgnieniu oka prostują się blachy i [illegible] z przystąpić do dalszej rozpierduchy. Co w teorii fascynuje, CARMAGEDDON [illegible]

CARMAGEDDON

CARMAG
LAP 1/2
23 MPH
0:18
0:15

[illegible]

REFLEKSJE

[illegible] gotuj się na największą rozpier[illegible] jego życia" - tak mówi slogan [illegible] developerów tegoż przedsięwzięcia. I [illegible] co - ten slogan wcale zbyt słabo od[illegible] to, co czeka na Ciebie jeśli zde[illegible] się na kupno tegoż tytułu, z czym [illegible] moment się wstrzymaj. Mam[illegible]

[illegible] stanowił pokazać, na co stać [illegible] No i pokazał - oczywiście się [illegible] firmom do początkowej wers[illegible] [illegible], tyle że [illegible] jak [illegible] Mementami [illegible] to Mario Kart z N64 [illegible] przechodzące barwy [illegible] zielono-niebieski [illegible] z kolei fioletowo-ró[illegible] [illegible] Taki stan rz[illegible] gra CARMAGEDDON [illegible] z jej [illegible] lu, a [illegible]

GEDDON

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible]

Mr. Sciera

HIV

PODSUMOWUJĄC...

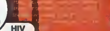
CARMAGEGGON nie jest grą, która [illegible] pod strzechami każdego [illegible] a la np. TWISTED METAL [illegible] sensie rejowej [illegible] (co mi się zda[illegible] przed ewent[illegible]

WERDYKT

GRAFIKA ★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ WYZYWKA	▼ MOMENTAMI CUKIERKI
	▼ STEROWANIE
	▼ PRZESADA Z "KAFIĄ"

6

OCENY: MR. S. 6, ACE 5, PIOTREK 4, LAMERA [illegible]

Pila

Championship Motocross

[illegible]RZY GROSZE SZERYFA

[illegible] w PSX [illegible] gdy CHAMPIONSHIP [illegible] kope. Niestety [illegible] wypowi[illegible] gry.

Mr. Sciera

★★★★★★☆☆☆☆

D[illegible]ego tematu twórcy gier na PlayStation już kilkukrotnie się przymierza[illegible]. Niestety albo stworzyli kichę totalną, albo grę mierną, nie pozwala[illegible] się na [illegible] przed użytkownikami innych platform. Tym razem na [illegible] boju wkroczyła firma THQ ze swoim dziełem pt. CHAMPIONSHIP [illegible]RO[illegible]S. Założenia były proste [illegible] potrzeby gry wykupić licencję [illegible] w te k[illegible] zawodnika [illegible] być O.K. A że THQ [illegible] Ricky'ego [illegible] ze[illegible] [illegible]czy [illegible] swo[illegible] [illegible] przeka[illegible] [illegible] to [illegible] wyko[illegible] [illegible] wstała [illegible] przejść [illegible] [illegible]owa [illegible] to [illegible].

"MARZENIA I RETROSPEKCJA"

W grach tego typu od zawsze brakuje mi kilku elementów. Pierwszym z nich jest konkurencja, w której to należałoby podjeżdżać pod górę o dużym nachyleniu - np. 80 stopni. Wiem, że byłoby to trudne do odwzorowania, ale klimat mógłby być niezły. Operowanie gazem i wybranie odpowiedniej drogi podjazdowej, a także wyrywane przez tyle koło kępy trawy - to byłoby coś! Drugim elementem byłyby zawody polegające na pokonywaniu przeszkód - jakichś bloków, klocków, rur itd. - za każdorazowe podparcie się spowodowane utraceniem równowagi przyznawane byłyby punkty karne. To właśnie mi się marzy. I jeszcze jedno: pamiętam, jak na C64 szarpałem jak głupi w grę (nie pamiętam tytułu), w której należało wykonywać wielgachne skoki motorem crossowym. Napierał wiatr, a skocznie były ustawione pod różnym kątem i znajdowały się w różnej odległości - należało zatem kombinować, aby najechać na skocznię z odpowiednią prędkością... Ech, być może doczekam się na PSX takiej pozycji

Jak na rasowy symulator tego sportu przystało, będzie Ci dane zmagać się w trzech [illegible] pojemnościowych. O żywiście [illegible] o 125, 250 i 500cc. Co mi się bar[illegible] podobało, motory z różnych klas za[illegible]sują [illegible] wyraźnie inaczej, nic dziwnego, wszak tak duże różnice dają o sobie znać w realiach, gdy to po pociągnię[illegible] manetki "pięćsetka" rwie do przodu jak oszalała, lub tylko od[illegible]kuje, zaś "125" wyk[illegible]zuje [illegible]ności do "lenistwa". Generalnie w każdej [illegible] pojemność [illegible]tępne są [illegible]tory (Suzu[illegible] Ya[illegible] [illegible] wąski 1[illegible] tr[illegible] za mało [illegible], a więc łącznie jest [illegible]ch 9. [illegible] prawda teoretycznie najlepiej jest ukończyć grę jakąś "pięćsetą", ale tak nie jest. Ja polecam którąś z maszyn "250" tym sz[illegible] się idealnie.

W[illegible] tras należy mi napisać tyle, że zostały tu odwzorowane prawdziwe tory, po których [illegible]cigają się zawodowcy. A zatem układ "tru[illegible]", [illegible]ch nachylenie, wartości zakrętów i generalnie klimat został przeniesiony na ekrany telewizorów bardzo dobrze. Tras znajdziesz tu łącznie 12, co może nie jest wynikiem powalającym na ziemię, ale i nie załamującym. Po przejściu wszystkich konkurencji, bonusowo otrzymujesz opcję Mirror Mode, więc jeśli jesteś zapaleńcem to i to będzie dla Ciebie wiele znaczyć. Jeśli jednak tak nie jest, musisz się pogodzić z faktem, że CHAMPIONSHIP MOTOCROSS łykniesz w jeden [illegible] to bardzo, ale tę grę moż[illegible] uk[illegible] czy[illegible] nie niż 5 godzin.

N[illegible]szczęś[illegible] CM [illegible] [illegible]idnie [illegible]mat [illegible] gł[illegible] za spra[illegible] bardzo dobrego [illegible]delu jazdy. Motory ba[illegible]dzo [illegible]alistycznie się sł[illegible]zgają (szczególnie gdy warunki et[illegible] f[illegible]yc[illegible] z [illegible]

Championship Motocross

LAP RECORD
01:20
MPH

Champ
Moto
2

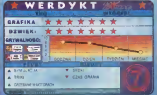
TOTAL TIME
00:16:90
LAP TIME
00:16:00
POSITION
8 / 8
LAP
1 / 3
Championship Motocross
TOTAL TIME
00:02.54
MPH
67

[illegible] na maszy[illegible] opanowa[illegible] z głową [illegible] [illegible]em i hamu[illegible] [illegible] miała [illegible] C[illegible] ciek[illegible] pod[illegible]czas skoków [illegible] [illegible] raz za razem, kt[illegible] należy trzaskać z głową [illegible] nieforemne wykonanie bajeru kończy się bolesnym upadkiem na [illegible] bynajmniej nie w celu odnalezienia śladów przeciwników. Za wykonywanie trików odpowiadają dwa klawisze + kombinacja z kierunka[illegible] [illegible]jazda bez trzymank[illegible] [illegible] itp. Z wykonywaniem skoków wiąże się pewna nieść[illegible] [illegible], gdy poszybujesz zbyt daleko lub tuż za skocznią znajduje się zakręt, to zostaniesz [illegible] na [illegible] dziwnej ściany", tak znienawidzonej przez Graczy. Cieszy [illegible] to, że podczas takich wyczynów maszynę można ba[illegible]sować [illegible] plus. Co [illegible] tego [illegible] jak naprawdę, czyli wprawiając w odpowiedni ruch lub za[illegible] [illegible] tylne koło, ale [illegible] zawsze coś [illegible] zapomniano jednak [illegible] sporcie n[illegible] hodzi główn[illegible] [illegible] dotknęło mnie do żywego. Wydaje mi się, że ten [illegible] [illegible]entów świadczą o niec[illegible] arcade'owym charakterze tej pozycji. Arcade'owym, ale o wyra[illegible] [illegible] zapędach [illegible] jeszcze jedno – w motorach można grzebać, zmieniając takie parametry [illegible] opony, zawieszenie, ha[illegible] [illegible]ce, zębatki i rura wydechowa.

"MOTOCROSS A ODCHUDZANIE"

Jako ciekawostkę podam, o czym na pewno nie każdy ma pojęcie, iż podczas każdego wyścigu zawodnicy tracą na wadze ok. 4 kilogramów. Motocross to wbrew pozorom sport bardzo wyczerpujący, dający porządnie w d. Niechaj jednak zapaleńcy podarują sobie myśli o zakupie motoru crossowego, gdyż taki kosztuje tyle, co kilkuletnie, zachodnie auto, a na MZ, 'ścigaczu' lub 'motorynce' nie jest wskazane wykonywanie mega skoków i pokonywanie 'ciężkich' terenów - motor albo się połamie, albo spłonie, ewentualnie wybuchnie.).

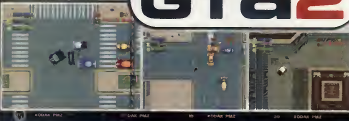
Grafika prezentuje się całkiem przyzwoicie, zdecydowanie naj[illegible] [illegible] gier z tego gatunku. T[illegible] [illegible] polygonów, a wokół [illegible] tkwi bit[illegible] [illegible] T[illegible] [illegible]wodnicy prezentują się całkiem ładnie, a paleta [illegible] [illegible] że to PSX, nie próbując jednak [illegible] tej [illegible]ka. Pochwała wszystkim za to. Z kolei animacja wydaje się być płynna. W trybie dla dwóch Graczy, walczących oczywiście na Split Screenie, sprawa ma się [illegible] gorzej [illegible] ge[illegible]. Muzyka – ta jest ostra, świetnie pasująca do klimatu. CHAMPIONSHIP MOTOCROSS polecam Ci szczerze, jeśli jesteś entuzjastą tego typu rozrywki i zapewniam, że [illegible] PlayStation [illegible] pobawić się w motocross.



GRAFIKA ★★★★★★★
DŹWIĘK: ★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:

▲ SYMULACJA
▲ TRIKI
▲ GRZEBANIE W MOTORACH
▼ SKOKI
▼ CZAS GRANIA

GTA2

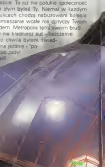


Odpal gierkę GTA2. Stań się gangsterem - oczywiście w najbardziej bezpieczny i zgodny z prawem sposób - w konsolowym świecie. Programiści z DMA ponownie dali Ci taką szansę. Właściwie to nie ponownie, ale po raz trzeci. Najpierw był [illegible] pierwszy GTA - wzbudził kontrowersje, że [illegible] życie bandziorów (swoją drogą to straszne brednie - sposobu kogoś [illegible] wyciągnąć z auta). Potem wydano dodatkowe misje pt. GTA: LONDON, a teraz, po szumnych zapowiedziach, wychodzi prawdziwy sequel tej gry. Znów będzie można biegać po mieście, obijać ryje każdemu napotkanemu gogusiowi... No nie tak do końca! Autorzy gry postanowili bowiem po[illegible] sprawę nieco poważniej, wszak hasło przewodnie 'SZACUNEK JEST WSZYSTKIM' o czymś świadczy. O czym? Czytaj dalej.

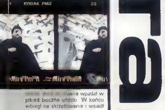
Na początku przeżyjesz pewnie, tak jak i ja, spory szok. Graficznie GTA2 na PSX od poprzednika niewiele się różni. Widok mamy wciąż ten sam - z lotu ptaka, ale to akurat miało pozostać niezmienione. Jednak podobne do 'jedynki' wykonanie wszystkich obiektów design miasta budzi zdziwienie. Przecież w newsach gra zapowiadała się zgoła inaczej - wyglądało na to, że będzie bardziej kolorowo, bardziej trójwymiarowo, że uda się wrzucić podbitą rozdziałkę. A tu wciąż ta sama stara szara 'płaska' oprawa. Jednak po bliższym i dokładniejszym zapoznaniu się z GTA2 można odnaleźć sporo zmian, choć przyznaję, że mimo to średnie pierwsze wrażenie pozostaje. Jakie to zmiany? Przed wszystkim tekstury wykonano z większą dbałością, dokładniej je opisano, przez co wszystkie tereny wypadają bardziej szczegółowo, grafa jest wyraźniejsza. Da się również zauważyć bardziej rozbudowaną wielopoziomowość. Pełno tu podjazdów, schodów, mostów, skoczni i pochylni, a poza tym budynki nie są tu już banalnymi sześcianami, jak to miało miejsce w 'jedynce'. Zobaczysz więc kościoły o strzelistych wieżach, rozległe centra handlowe, skomplikowane biurowce, pomniki w parkach... Jak by więc nie patrzeć, zapowiedzi o 'zwiększeniu ilości trzeciego wymiaru' zostały zrealizowane, trzeba tylko trochę się z grą otrzaskać. Zresztą odpal najpierw pierwszą, a potem drugą część GTA, a sam się zdziwisz, jak poprawiono oprawę. Nawet prędkość animacji jest o niebo lepsza, a ruchy kamery zdecydowanie bardziej płynne! Sęk w tym, że tego w inny sposób, tak normalnie, po prostu nie zauważysz. Ot, cała sztuczka. Zatem pochopnie nie oceniaj grafiki.

Wpadasz więc na miasto i stoisz, czekasz... Zaraz, co to jest? Trzy strzałki? W pierwszym GTA była tylko jedna - wskazywała drogę do najbliższego telefonu. Po co więc aż trzy? Cóż, realia się trochę zmieniły, teraz miastem rządzi nie jeden, ale trzy gangi. Każda strzałka wskazuje więc najbliższe zlecenie od danej mafii. Intrygujący pomysł - chyba przyznasz. Sam decydujesz, które zadanie wybierzesz i dla kogo będziesz pracować. To niezwykle podnosi rajcowność. Za każdą pomyślnie wykonaną robotę otrzymujesz 'punkty szacunku' danej organizacji, pniesz się w górę w jej szeregach. Jednak działając na rzecz jednego gangu, szkodzisz drugiemu - jeśli któryś wskaźnik przekroczy pewne minimum, członkowie pokrzywdzonej organizacji stają się Twoimi wrogami i zaczynają walić do Ciebie jak do kaczki, gdziekolwiek Cię nie zobaczą. Trzeba więc umiejętnie lawirować pomiędzy zleceniodawcami i wszystkie trzy 'wskaźniki szacunku' utrzymywać w wysokiej formie. Wszak te najlepiej płatne zadania przydzielane są tylko poważanym ludziom. A misje są bardzo pociągające - od klepania michy byle oprychom, wysadzanie lokali, właściciele których nie płacą haraczu, przez rozwożenie stuffu dealerom, ochranianie naukowców wymyślających nowe dragi, aż po dostarczanie łapówek, transportowanie broni czy sabotowanie przedsięwzięć konkurencji. Co jakiś czas przyjdzie Ci również kropnąć jakąś ważną osobistość - burmistrza na przykład. Wesoło więc jest, i to jak cholera!

Kolejna [illegible] dotyczy życia w mieście. To już nie potulna społeczność z pierwszego GTA, gdzie jedynym złym byłeś Ty. Niemal w każdym zaułku ktoś do kogoś strzela, po ulicach chodzą nabuzowani kolesie walący się po mordach i całe to zamieszanie wcale nie dotyczy Twojej osoby, to dzieje się obok, mimochodem. Metropolia tętni swoim brudnym życiem. Już nawet jako jedyny nie kradniesz aut, bezczelnie wyrzucając kierowcę z pojazdu. Co chwila byłem świadkiem, jak jakiś popapraniec wpadał na jezdnię i 'pożyczał' sobie furę! A już kompletnie zażył mnie pewien kieszonkowiec - podszedł i gwizdnął portfel kolesiowi stojącemu przede mną. Chciałem dać złodziejowi w mordę, ot tak, co by wiedział, że to mój rewir, ale ten zaczął uciekać! Goniłem go chyba przez trzy dzielnice, przy czym koleś nie biegł prosto przed



GTA2



[illegible] wile wpadał w jakieś boczne uliczki. W końcu wbiegł na skrzyżowanie i wsiadł do nadjeżdżającej taksówki!!! Osłupiałem. Toż to rewelacja jak w prawdziwym życiu! Oprzytomniałem jednak zaraz i wcisnąłem przycisk odpowiedzialny za kradzież auta. Co się stało? Za fraki wywlekłem zarówno taksiarza, jak i kieszonkowca. Czym prędzej dałem temu drugiemu po mordzie. I wiesz co? Odzyskałem kasę!!! Jak żyję nie widziałem takiej akcji w żadnej grze. Biję przed chłopakami z DMA pokłony... GTA 2 to już nie bezmyślne nawalenie każdego przechodnia - tu Tobie może ktoś znienacka wypłacić kopa!

MYSZAQ

TRZY GROSZE

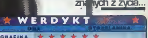
[illegible]

Mr. Sotoro

Klimat ma owa gra niesamowity, bycie bandziorem nie było jeszcze nigdy tak rajcowne. GTA2, choć pozornie podobny do pierwowzoru, jest bardzo udanym sequelem. Nowe pomysły sprawdzają się rewelacyjnie, a stare lekko doszlifowano. I tak słynna muzyka zmieniająca się zależnie od fury do której wsiadłeś, jest w "dwójce" jeszcze bardziej zróżnicowania. Ba! Można tu również usłyszeć informacje i reklamy (np. gorących linii albo oprogramowania komputerowego "umożliwiającego oglądanie obrazków w jeszcze wyższej rozdzielczości") z różnych radiostacji. Jak dla mnie, GTA2 to najwspanialsza gra "bandycko-napadalska". Choć wrzuciłbym tu jeszcze parę motywów znanych z życia...

WERDYKT

DMA	STRZELANINA
GRAFIKA	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	



▲ TRZY MAFIE
▲ RÓŻNORODNE MISJE
▲ STRONA AUDIO
▼ [illegible]
▼ DŁUGI LOADING

8

OCENY: HIV 7, LOKI 9, NORBY 8

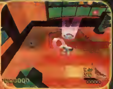
EUROPA

rat attack!

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

Kali



AaAAAa, AaAAAa, były [illegible] ... [illegible] dwa. A w sumie to jest [illegible] kotków. Każdy z nich sta[illegible] ewenement, [illegible] charakter, niezastąpionego [illegible] któremu błys[illegible] się [illegible] odcieniami juchy wszelkich małych wrednych gr[illegible] Wyobr[illegible] ... [illegible] ta[illegible] szczury zaatakowały wiejską chatę, którą musisz obr[illegible] by [illegible] gdzie [illegible] owłosiony zadek [illegible] spuść hektolitry mlecz[illegible] ... [illegible] w [illegible] reklamówkach a[illegible] towanych w przerwach pomiędzy obradami sejmu.

[illegible] bojowy o niskim zawieszeniu a[illegible] sportowym, zostajesz zrzucany do kolejnych obszar[illegible], [illegible] czystkę etniczną. Za tereny działań przyjmujesz to pokój gościnny, to łazienkę, to [illegible] kolei ogródek, p[illegible] ... [illegible] T[illegible] zadaniem jest łapanie szczurów - obleśnych zyg[illegible] ców, które nienawidzą takich jak Ty [illegible] ich zadaniem [illegible] L[illegible] ak[illegible] sza obu[illegible] dejesz za wygraną. A szelmy mają ostre zęby, toteż wpieprniczają jak małpa [illegible] wszelkie meble i inne elementy dekoracji, jakie w danej lokacji się zna[illegible]ją. Ot, podchodzą [illegible] "jedynk[illegible] ... [illegible] je ubią. Uważać jednak musisz bardzo, gdyż szczury są całkiem zwinne, toteż z miejsca na miejsce sprawnie się przemieszczają, zaś bezpośredni kontakt cielesny [illegible] tak[illegible] ... [illegible] z Ciebie [illegible] kt[illegible] masz kilka za[illegible] zapasy nie są nieograniczone. Aby choć jednemu szczurowi dać łupnia [illegible] musisz złapać go [illegible] pułapkę. A tę zastawiasz [illegible] jąc odpowiedni klawisz za[illegible] ... [illegible] puść z k[illegible] w [illegible] omen[illegible]e gdy [illegible] pułapce znajduje się [illegible]czur, ten zostaje "zbuforowany" i przetransportowany w jedynie programistom znany [illegible] do klatki (pod[illegible] yw[illegible] ... [illegible] fin[illegible] ... [illegible] raz na zawsze na tamten świat [illegible] us[illegible] z jeszcze odnaleźć specjalny przycisk, wejście na który przypieczętuje sprawę. W te[illegible] o zmyślny sposób możesz dokonywać [illegible] ter[illegible] tret[illegible] ... [illegible] k. Aha [illegible] ... [illegible] asu super ciose[illegible] z piętaszka [illegible] ogonem "obrotowca" można kolesia poczęstować, a co za tym idzie, ogłuszyć go, po czym wpakowa[illegible] do klatki [illegible] nenc[illegible] ter[illegible] p[illegible]kają [illegible] zł[illegible] ... [illegible] danej planszy o[illegible]u[illegible]jesz bonus, otwierają się magiczne wrota, przez które możesz dać dyla do kolejnego poziomu. [illegible] kilka poziomów czeka na Ciebie [illegible] hitlet [illegible] ze [illegible] słoem [illegible] ... [illegible] za[illegible] ... [illegible] małego [illegible] ... [illegible] w sposób "walki bez walki" (unikami) należy wyperswadować, że jest [illegible] nieprzeciętnym [illegible] stanowi dla Ciebie krótki kąsek na wielkim [illegible] ... [illegible] dać [illegible] pałę, posiadane [illegible] t[illegible] ... [illegible] gdyż [illegible] do wybijania piłek z dala od bazy domowej!

Cała potęga [illegible] tak wyrażę, RAT ATTAC[illegible] leży w [illegible] trybie M[illegible]ltiplayer [illegible] właśnie dzięki niemu zabawa nabiera rumieńców. [illegible] tery k[illegible] ... [illegible] gr[illegible] po planszach jak opętane, wyzywając na [illegible] tne st[illegible] D[illegible] ... [illegible] eksterm[illegible] ... [illegible] na czas, to z kolei o punkty walcząc. Czad jest o tyle konkretny, że przyciski odpowiedzialne za ostateczne kasowanie pot[illegible]ów [illegible] ... [illegible] s[illegible] poły [illegible] D[illegible] lokacjach szarżują (np. odk[illegible] ... [illegible] kosiarka), co to energię skutecznie regenerują, a szczury licznie atakują. Je[illegible] lodz[illegible] ... [illegible] można się nieźle zabawić.

Grafika prezentuje się całkiem ładnie. Wysoka rozdzielczość, płynn[illegible] animacja, jaskrawe, wałące k[illegible]lorat[illegible] ga[illegible] ... [illegible] ją się jak [illegible], gdyż wszystkie obiekty wykonane zostały z niezbyt licznych polygonów. Właściwie urok tej gry leży w prostej, aczkolwiek wy[illegible] ... [illegible] przypaść do [illegible] M[illegible] ... [illegible] mało skomplikowana, szybka, łatwo wpadająca w ucho.

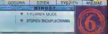
Pozycję [illegible] ... [illegible] zakręconej, pozbawionej głębszego sensu [illegible] multiplayerowe[illegible] rozgrywk[illegible] gdyż wielbiciel platformówek [illegible] gier [illegible] ... [illegible] tryb dla jednego Gracza to absolutnie zgadzam się z oceną wystawioną przez [illegible] Kalego, jednak [illegible] ... [illegible] dobrego Multiplayera.

HIV

WERDYKT

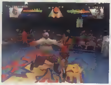
MINDSCAPE ENT.	INNA
GRAFIKA	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★

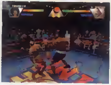
GRYWALNOŚĆ:

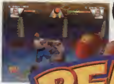


PLUSY	MINUSY
▲ MUL[illegible]	▼ 1 PLAYER MODE
▲ ŚMIESZNA	▼ STOPIEŃ SKOMPLIKOWANIA

OCENA: 6







[illegible]EEE'S BEEEEEE READYYYYY TO RUMBLEEEE!!! Lets Get Ready T[illegible]umble! LET'S GET READY TO RUMBLE! Let's Get Ready To Rumble! uUuU! UuUu!" Dlaczego tak [illegible] śpiewa[illegible] na klawiaturze? Odpowiedź jest pro[illegible] muzyczkę z menu READY TO RUMBLE bar[illegible]zybk[illegible] się podłapuje, a później śpiewa [illegible] całe dni. Zresztą nie tylko muzyczkę.

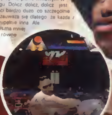
[illegible]edz[illegible]ność tego boksu polega [illegible] tym, że raz - nie posiada on [illegible] żadnych licencji i federacji [illegible]h, a nawet więcej [illegible] zawodnicy nie startuje się [illegible] ludzi lecz stanowią [illegible] Dwm - te grę to przede [illegible] humor! to w najlepszym wydaniu. W [illegible] w tę pozycję [illegible] można naprawdę [illegible] po [illegible]u bezalkoholowych [illegible] Wujka Czesia było dość dawno.

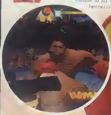
Zasady są bardzo proste. Jest pasek energii, który spada, gdy obrywamy cio[illegible]. Jest też drugi, [illegible] regenerujący się pasek siły uderzeń, który dźleje z każdym wy[illegible]zonym nawet w powietrze ciosem. Jeżeli [illegible] przeciwnika, gdy pasek siły jest pełny, to [illegible] bardziej go ten cios zaboli, a ponadto [illegible] się [illegible] literka. Gdy już z kolejnych [illegible]ymy pełny napis RUMBLE, to możemy odpa[illegible] furię wściekłości - nasz bokser głośno to obwieśc[illegible] jak King Kong w okresie go[illegible]wy [illegible] pięściami po klatce, czy też głośno zaryczy albo wykona gest obrażający przeciwnika. Wtedy wokół rę[illegible] boksera pojawia się biała poświata, a pasek siły nie będzie przez chwilę w ogóle maleć. Co to oznacza? Oczywiście jedno - [illegible] jak taran na przeciwnika, co by go w rogu [illegible]wać i obić jak Przemysława Saletę w ostatnim [illegible], śląc nieustannie plomby.

Ciosy możemy wyprowadzać albo na korpus, albo na głowę przeciwnika, [illegible] wiąże się od razu z tym, że mamy blok niski i wysoki. Natomiast rodzaje ciosów to już czysta fantazja, która często z boksem nie ma nic wspólnego - jakieś cuda z obrotu, uderzenie z bańki, wypady brzuchem do przodu, przepotężne lufy z lewej i z prawej, przy których bokser leci całym ciałem przed siebie, potężne nakrycie od góry i "kulla" klepnięcia a'la "stereo" i wiele, wiele innych. Każda z dwudziestu postaci dysponuje innym garniturem ciosów - i w każdym przypadku jest on spory, ponieważ cztery klawisze odpowiedzialne za uderzenie swobodnie dają łączyć się z kierunkami, a także składać się na combosy. Oprócz tego są jeszcze śmieszne uniki i odskoki.

Dostępne postacie powalają na kolana nawet najbardziej nietowarzyską osobę. Jest wojownik sumo, któremu w trakcie walki płynnie faluje brzuch, są też powabnie poruszające się laski, którym faluje coś innego, coś dużo bardziej atrakcyjnego niż brzuch spaślaka. Jest chudziutki Murzyn z wielkim afro na głowie, jest też jego przeciwieństwo - potężny Murzyn z niezwykle wydatną szczęką, niezbyt inteligentnym spojrzeniem, który wygląda jakby dopiero co zlazł z drzewa, a w którym to Loki i Ściera rozpoznali HIV'e, gdy był młody. Jest też łysy zakapior z jeszcze głupszym spojrzeniem i wielkim brzuchem, który wygląda tak, jakby stał na bramce niejednej wiejskiej dyskoteki. Dolicz do tego pewnego Araba, łysego Angola z podkrążonymi oczami i sterczącymi wąsami. Dołóż jeszcze jakiegoś popaprańca z Tajwanu, który krzyczy przy każdym ciosie, jakby był na planie filmowym w Hong Kongu. Dolicz, dolicz, dolicz... jest tych postaci bardzo dużo, co szczególnie dokładnie zauważa się dlatego, że każda z nich jest zupełnie inna. Ale każda z nich ma mniej więcej równe szanse.

READY 2 RUMBLE BOXING





READY 2 RUMBLE BOXING

TRZY GROSZE

[illegible] tłumaczyć fakt, że przeszedłem grę na "szybkensa" stosując tylko jeden cios. Większy sens ma na pewno walka dwóch Graczy. Jest to produkt czy[illegible]

Mr. Bolero

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] R2R [illegible] przecinają powietrze konkretnymi razami, comboscy odpalają, taunty pokazują. Szybka akcja, świetne unik jak berety, dużo kombinacji i po prostu wypisz wymaluj odlot!

HIV

tekstami i gestami. Już tutaj szczerzy się zęby do telewizora a nawet powoli zaczyna się brechtać. Jeszcze tylko gong - zaczyna się! Bokserzy prześmiesznie poruszają się po ringu i zadają komicznie wyglądające uderzenia. I tu obowiązkowe Oskary, nagrody Nobla, Emmy i Grammy za stworzenie przewspaniałej opery UPADKÓW! Nie jestem w stanie powiedzieć, na ile sposobów postać potrafi się przewrócić po K.O., ale ich z pewnością olbrzymia ilość, ponieważ zachowanie padającego boksera idealnie wiąże się z tym, jak przed chwilą wyleciał. Postacie padają z takim artyzmem, że zaczynam podejrzewać, że w MIDWAY wymyślono następczynię technologii "Motion Capture". Nie dość, że "naturalnie", to w dodatku - PRZEŚMIESZNIE!!! Łup - i gość chwieje się na nogach, nie wie co się dzieje, ale jeszcze odruchowo próbuje lekko machnąć ręką w powietrze z nadzieją na trafienie przeciwnika, machnie raz, drugi i poleci na twarz. Albo - BUM - przeciwnik trzaska piruet na jednej nóżce i z hukiem pada na podłogę. Sru - "sumo" dostaje w gębę, po czym klęka, a następnie leci z hukiem na swój wielki brzuch. Wygląda to wspaniale, nawet jeżeli ogląda się to po raz dwudziesty. Zresztą animacja w całej grze zasługuje na pochwałę - wszyscy poruszają się płynnie i niezwykle naturalnie (ah, jak wspaniale wygląda odrzucona w bok głowa po mocnym sierpowym!). Postacie zaś wykonane są z dość dużej ilości polygonów, widać mimikę twarzy, podnoszone brwi i rozdziawione gęby. I co jest świetne - w trakcie pojedynku twarze przyozdobione zostają licznymi śliwkami, śliwami pod oczami. Pojawia się nawet krew, oczywiście w bardzo umiarkowanych, rozsądnych ilościach. Tylko tłuc, do czego podgrzewa nas jeden z najlepszych komentatorów na świecie - swoją rolę w tej grze R2R odegrał doskonale, szczególnie jeśli chodzi o przedstawianie walczących.

To, co się dzieje na ringu. To trzeba zobaczyć, bo opowiedać o tym to tak, jakby naśladować Monty Pythonów. Każdy z bokserów jest na początku przedstawiony - stoi, porusza się, ćwiczy uderzenia, robi głupie miny, starając się pogrozić przeciwnikowi jakimiś inteligentnymi [illegible]

Gra jest przewspaniała. Nie tylko do spokojnego tłuczenia - tutaj też jest tryb kariery, w którym za zarobioną kasę możemy podnosić cechy naszego podopiecznego, wykupując mu, a następnie rozgrywając trening - aerobik (naciskanie klawiszy w odpowiednim momencie), nawalanie w ciężki wór, w gruszkę, w ten worek, który błyskawicznie po ciosie oddaje (trzeba się uchylać), albo też zabawę ze sztangami. Powiem szczerze, że nie spodziewałem się, że to będzie aż tak dobra pozycja. I nadal nie mogę uwierzyć, że taka prosta, a pomimo tego sprawia olbrzymią radochę. W Redakcji co chwilę rozgrywane są mecze i każdy pcha się do pada. Gorąco polecam.

KALI

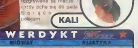
WERDYKT

MIDWAY — BIJATYKA

GRAFIKA: ★★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ ILOŚĆ ZAWODNIKÓW	▼ [illegible]
▲ UPADKI	▼
▲ HUMOR	▼

Piła

MAYHEM

Trzask, szast-prast, łup, łup, łup, brzdęk, sruu! i sru! i sruuuuU! I tak dalej, i tak dalej - dodaj tylko do tych odgłosów wrzawę publiczności, niewybredne teksty i odpowiednie komentarze podnieconych spikerów, a [illegible] skąd to pochodzi. Tona żywego mięsa rzuca drugą tonę żywego mięsa. Tak, tak - wrestling, babe, wrestling! Tym razem to niewątpliwie BARDZO popularne w USA show zostało podane na tacy od-[illegible] z napisem ELECTRONIC ARTS [illegible]. Cóż więc otrzymaliśmy [illegible] na rynku wre[illegible]? Coś, co nie zeszło poniżej [illegible] prezentowanego przez EA.

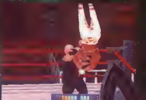
Na wstępie muszę powiedzieć, że jest to pierwsza produkcja na PSX oparta o licencję World Championship Wrestling, która [illegible] dobra i "do pograni[illegible]". ELECTRONIC ARTS dział[illegible] ki inżynier[illegible] na ostatni[illegible] przycią[illegible]my, gd[illegible] [illegible] wykupienia licencji [illegible] wyciekło z polsk[illegible] [illegible], w międzyczasie wyszła tylko jedna, kolejna wersja Windows (jak zwykle, "tym razem [illegible]na"), co jednak nie znaczy, że gra została wykonana w widocznym pośpiechu. O nie! Wręcz przeciwnie! Bogate zaplecze, a także oprawa A/V wskazują na to, że EA chciało się pokazać od jak najlepszej strony.

W sumie ten tytuł wypełnia wszelkie niedostatki, na które mógł narzekać fan WCW. Dostajemy do naszej dyspozycji kilkudziesięciu wrestlerów, z których duża część jest nie odkryta i tylko czeka na nasze sukcesy na ringu, by móc go później zaszczycić swoją obecnością. Jak zauważyłem, nie pominięto chyba żadnej gwiazdy. Jest więc wszystkim znany Hollywood Hogan, Sting czy potężny, masakrujący przeciwników, naprawdę PRZESADNIE napakowany, całujący swoje bicepsy bez specjalnego obracania głowy Scott "BIG POPPA PUMP" Steiner. Ale i tak od początku, od samego intra widać, kto tutaj jest kluczową postacią. GOLDBERG! Yeah - właśnie takich sław mi zawsze brakowało na ekranie telewizora (w WCW NITRO i jego następcę grałem z zamkniętymi oczami).

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

Gamera



Pila

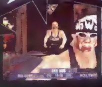
Wrestlerzy [illegible] pokusiłbym się nawet [illegible] nie, że lepiej niż w W[illegible] Tutaj każda postać jest [illegible] roz[illegible] się walczących [illegible] miarów, zbudowane z dużej [illegible] trój[illegible] Ale najważniejsze [illegible] kącików. Odwzorowano [illegible] Nie zdziw się, gdy [illegible] sze szczegóły ubioru za[illegible] także charakterystyczny [illegible] wygląd - dokładnie widać [illegible] bródka Steinera [illegible] nym paskiem. Także [illegible] mi obłożone są posta[illegible] wysokiej jakości, więc do [illegible] kuje tylko [illegible] rzeczywistym [illegible] ników i [illegible] berga, [illegible] wszystko [illegible] le. Wartość [illegible] macja, która [illegible] jest na (Motion Capture) i przede wszystkim - [illegible] właśnie to, na co [illegible] wrestling-fanów - naprawdę dynamicznej niemalże jak w rzeczywistości walki. Może prędkość nie przeszkadzała w WWF ATTITUDE, ale to właśnie na ten ele[illegible] najwięcej ludzi [illegible] jąc ten tytuł do WCW MAYHEM i wyciągając wnioski, dochodzę do tego samego stwierdzenia i przyłączam się do pełoczenia. WCW MAYHEM pokazuje, jak wrestlingi powinny "chodzić" i mało tego - ukazuje też, jak powinny być prezentowane [illegible] wariacje kamery. [illegible] strony. Czasami się [illegible]

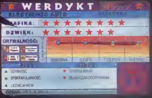
[illegible] zi o możliwość pop[illegible] na jednej konsoli, to wszys[illegible] O.K. Gra nie zwalnia, nawet [illegible] nia, więc emocje nawet [illegible] nie [illegible] czasu, by opaść. Tłucze się [illegible] wy[illegible] icie, [illegible] Was [illegible] odpałowe to [illegible] duże, nie [illegible] rzy czy lu[illegible] na spożycie", nie [illegible] jak wyłania się pożądana sekwen[illegible] znający prawidła rządzących systemem [illegible] muszę tu przyznać, że sam lubię w [illegible] "Grać na Jana" - byle nie z Norbym, bo to Jerzy Kiler, rozwalający wszystkich próbujących równie skutecznie, nawalić w kle[illegible]

[illegible] Jednak, jak w każdym wrestlingu, [illegible] zawodził system kolizji przy czte[illegible] wieloosobowych. Nie żebym się specjal[illegible] czepiał - ale gdyby tutaj EA pokazało [illegible] klasę, [illegible] czułbym się nieprzeciętnie. Jeśli zaś chodzi o tryb tworzenia własnego zawodnika - owszem, i taki się tu [illegible] jest bardzo rozbudowany, nawet [illegible] z analogicznym trybem w [illegible] ATTITUDE. Pełno jest tu różnych [illegible] tatuaży (są one bardziej [illegible] ATTITUDE), czy na[illegible] tu powstaje pewien [illegible] się w efekcie bardzo ciekawe [illegible] dogrywania. Zbyt długo [illegible] obeczyć [illegible] wygląda [illegible] ubioru, jak wygląda [illegible] okulary na nosie [illegible] płynąca [illegible] tworzenia [illegible] po drugie - poziomo dop[illegible] graficznego, nie ma tu takiej [illegible] humoru, nie [illegible] kształtu ciała "Overweight", nie ma tych głośnych krzyków podpowiedzi dotyczących wyboru ubioru dla postaci. Po prostu EA [illegible] z [illegible] rzeczy [illegible].

I, niestety, nie inaczej jest z grafiką tej pozycji. Niby wszystko jest szybkie, niby wszystko wygląda ładnie i efektownie, niby prezentacja niektórych [illegible] o niebo lepiej niż w WWF ATTITUDE, ale tak naprawdę, to po jakimś czasie zaczyna się odczuwać pewną pustkę. System walki z pewnością nie jest [illegible] też z pewnością nie jest rewelacyjny [illegible] mu do pod tym względem do produkcji ACCLAIM. Dopiero po pierwszym zauroczeniu [illegible] pierwsze wrażenie jest jak najlepsze [illegible] czyna się dostrzegać [illegible] tu nie ma [illegible] tak dużo ciosów i możliwości, [illegible] w porównaniu do WWF ATTITUDE [illegible] pomijając [illegible] na pierwszy [illegible] A wyglą[illegible] jednak [illegible] odczuwa [illegible] jak produkcję [illegible] w przypadku WCW MAYHEM [illegible] tak dobrze [illegible] tu dobra [illegible] WWF ATTITUDE. No, [illegible] na tylko [illegible] opartego o [illegible] WCW [illegible]rego? "Czasem [illegible]"

KALI





WERDYKT

ELECTR[illegible] ARTS [illegible] BIJATYKA

GRAFIKA: ★★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

▲ SZYBKOŚĆ
▲ SPEKTAKULARNOŚĆ
▲ LICENCJA WCW
▼ SYSTEM WALKI
▼ DŁUGI CZAS DOGRYWANIA

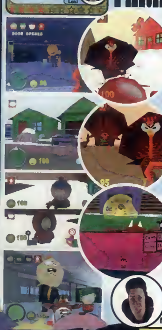
OCENY: [illegible]

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

Loki

SOUTH PARK



Indyków na Święto Dziękczynienia Amerykanom chyba nie zabraknie. Szczególnie że do masowej rzezi tych zwierzaków przyczynią się wszyscy PSX'owi Gracze. Tych 'wszystkich' to oczywiście zakłada firma ACCLAIM, która niedawno wypuściła na rynek grę z serii SOUT PARK i pragnie, aby każdy wydobył z kieszeni swój portfel. Czy jednak tak się stanie, czy zechcesz roztrzaskać parę (a może nawet więcej?) indyczych dziobów w tejże produkcji? Może zatem ja Ci pomogę? Dalej więc, zapraszam w moje gościnne progi. Nie, ten dywan nie jest z ludzkich włosów, ależ skąd.

Po pierwsze - SOUTH PARK. Tytuł. Hasło. Reklama. Kultowy serial. Opowieść dla wybranych. Tyle skojarzeń. Klimat drastyczno-humorystycznych opowiastek przemycających między kontrowersyjnymi dialogami prawdę o ludziach i ich ułomnościach jest bowiem obszerny i wielki. Naprawdę wielki. Ile z tego ma gra? A ile może mieć z tej wielkości shooter FPP 'od święta' przepleciony jakimiś fabularnymi wstawkami? Odpowiedź jest jedna - stanowczo za mało. To powinna być bogata przygodówka, ale cóż... dostaliśmy doomowca. I to doomowca na PlayStation! Widzisz tu gdzieś jakieś pole do popisu dla programistów? Bo ja nie. I niestety to się sprawdza.

Po drugie - SOUTH PARK. Licencja sporo firmę ACCLAIM kosztowała, toteż w grze przyjdzie Ci sterować znanymi z serialu postaciami. Oczywiście mamroczący Kenny idzie na pierwszy ogień. W końcu przewodnie hasło filmu - "Kenny is dead" - trzeba samemu sprawdzić. Ponadto podpowiedzi i wskazówek będzie Ci udzielał mój guru, czyli wielki czarny Chef, który każdą laskę ma na pstryknięcia palców. Postać z charakterem. Typowo 'southparkowy' charakter mają również dostępne bronie. Wszak wyrzutnia krów, obsikane śnieżne kulki, miotacz przepychaczy do toalet czy latające martwe szczury do normalnego arsenału nie należą. No i w sumie na tym się kończy. Jakichś specjalnych smaczków i aluzji do poszczególnych odcinków tu nie uświadczysz, a historia mająca na celu wprowadzić Cię w grę prezentuje się raczej mało ambitnie. Ot, jakaś tam kometa ma uderzyć w ziemię, w efekcie czego pojawią się na niej różne mutanty - tytułowy Park Południowy nawiedzają np. wojownicze indory z zespołem skretynienia całkowitego. Wyruszasz więc na krucjatę, co by swój ląd ojczysty z tego tałatajstwa oczyścić. Graficznie produkt utrzymuje design serialu - maksymalne uproszczenie formy, pastelowe kolory, ubogie w polygony postacie z wodogłowiem. Trochę w tym celowego zamiaru autorów, trochę nieumiejętności koderów, ale najwięcej sprzętowych ograniczeń Playa. Po prostu ciężko, oj bardzo ciężko jest tu stworzyć ładnego doomowca. Mgła mocno ograniczająca horyzont, mało zaawansowana architektura - to wszystko o tym świadczy.

Po trzecie - NIE SOUTH PARK. Niestety, ale rozgrywka mało ma wspólnego z przyjemnością oglądania tego telewizyjnego serialu. Przede wszystkim jest bardzo monotonna. Raz, że Twoi wrogowie to głównie indory - skrzeczące, gulgoczące, klakoczące i wkurzające maksymalnie indory. Setki indorów. Indory wielkie i małe, indory-mutanty oraz indory-giganty wslące z kuprów jajami. Ja po prostu już nienawidzę tych zwierzaków; jakbym zobaczył takiego na ulicy, to bym normalnie rozszarpał - wszystko przez SOUTH PARK. Dwa, że kolejne etapy opatrzone są niemal identycznymi teksturami, mało urozmaiconym terenem. Rozgrywka więc poprzez swoją monotonię zaczyna powoli irytować. Na szczęście jest jeszcze tryb dla dwóch - Deathmatch na podzielonym ekranie i to jako tako ratuje grywalność (bo czy kiedykolwiek wbiłeś kumplowi w czoło "Muckę"?)

Po czwarte - QUAKE 2. Już jest.

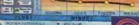
MYSZAQ

SOUTH PARK

WERDYKT

[illegible]	STRZELANINA
GRAFIKA	★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ TROCHĘ [illegible]	▼ W[illegible]
▲ STRONA AUD[illegible]	▼ TYLKO DLA FANÓW
▲ TRY[illegible]	

5

OCENY: [illegible] 4, MATI 4, ARJ 4

SPACE INVADERS

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] spodziewałem się ze [illegible] Choć całość prezentuje się całkiem [illegible] największą "flopą" jest ślamazarność [illegible] "ufoludki" wyrzucają bomby, jakby były [illegible] z kolei bossowie prezentują [illegible] żenujący poziom. Jedynie co niektóre power-upy ratują całość. Generalnie jednak jestem załamany jak stary [illegible] sach

HIV

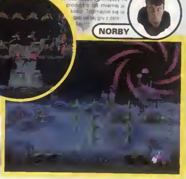
Ale ten czas szybko leci. Nie tak dawno siedziałem w jakimś obskurnym salonie gier i podniecałem się patrząc w ekran, na którym poruszały się jakieś kwadraciki, które przy dużej dawce wyobraźni mogły przypominać dziwne pojazdy albo statki [illegible] we własnym domu mogę grać w gry, o jakich 10 czy [illegible] nawet nie śniłem. Trójwymiarowe środowisko, w którym [illegible] akcja gry, jeszcze nie tak dawno nie potrafiłbym sobie [illegible] czegoś takiego wyobrazić. Trzeba przyznać, że rynek gier komputerowych jest jedną z najbardziej dynamicznie rozwijających się gałęzi globalnej komputeryzacji. Na dobrą sprawę to właśnie gry napędzają twórców sprzętu komputerowego do tworzenia coraz to lepszych i szybszych procesorów i akceleratorów graficznych. Wydaje mi się jednak, że w tej nieustannej pogoni za coraz to większą liczbą polygonów warto się nieraz zatrzymać i popatrzeć trochę wstecz, powspominać stare dzieje, a może nawet wrócić choć na chwilę do zapomnianych przebojów, które [illegible] tam jeszcze leżą jeszcze na półce i czekają, aż znowu ktoś je zauważy.

Trzeba przyznać, że na tę półkę ze starymi przebojami zaglądają czasami nie tylko Gracze, ale również producenci gier, którzy od czasu do czasu oferują nam odświeżoną wersję niektórych tytułów. Że wspomnę choćby całkiem udaną konwersję gry FROGGER (ta stara żabka nie straciła do dziś ze wiele ze swej grywalności) albo mniej już udane ASTEROIDS (chociaż w to dało się jeszcze pograć) czy CENTIPEDE (tutaj raczej kompletna klapa). Teraz nadszedł czas na znaną strzelaninę kosmiczną SPACE INVADERS, która do najciekawszych gier nie należy. Trzeba przyznać, że programiści z firmy Z AXIS nie popisali się w tym wypadku jakimś nowatorskim pomysłem (np. przeniesienie akcji w trzeci wymiar albo coś jeszcze bardziej oryginalnego...) i nowa wersja SPACE INVADERS jest wiernym odzwierciedleniem swego oryginału sprzed prawie 20 lat. W grze doszły tylko ładne tła, rysowane stateczki zastąpiono renderowanymi obiektami, dodano digitalizowane wybuchy i podkład muzyczny. Całość uzupełniły renderowane wstawki animacyjne i... to w zasadzie tyle. Sam sens gry pozostał niemal bez zmian. Sterujemy tutaj małym statkiem kosmicznym u dołu ekranu, który musi zestrzelić wszystkie pojawiające się na ekranie statki kosmiczne wroga. Standardowo, jak w innych grach tego typu, panuje tu zasada jednego strzału (nie można ponownie strzelić, dopóki poprzedni pocisk nie doleci do celu lub do końca ekranu). Statki obcych przesuwają się rytmicznie w dół, a im ich jest mniej na ekranie, tym ich ruchy stają się coraz szybsze. Aby nie zasnąć z nudów, u góry ekranu od czasu do czasu pojawia się statek, po zestrzeleniu którego łapiemy "bonusik" w postaci osłonki albo podwójnego strzału. Od czasu do czasu pojawiają się również osłonki, które pomagają nam w zestrzeleniu i tak niezwykle niemrawych i tępych przeciwników. Oprócz tego możemy skorzystać z drugiego przycisku Fire i pomóc sobie jakimiś samonaprowadzającymi lub rozpryskującymi się rakietami (ilość takich pocisków jest ograniczona).

Przyznaję, że gra jest bardzo schematyczna. Po przejściu dziesięciu etapów pojawia się boss, po zestrzeleniu którego przechodzimy do następnego świata, gdzie znowu musimy przejść dziesięć bardzo podobnych etapów, zniszczyć kolejnego bossa i tak w kółko. Sami bossowie nie są w tej grze tacy okropni i sprytni, na jakich z początku wyglądają. Jak się okazuje, strzelają pociskami kompletnie na oślep i są bardzo schematyczni, przez co niezwykle łatwo ich pokonać i jednocześnie przejść całą grę, albo raczej prędzej zanudzić się nią na śmierć i wyłączyć konsolę !

Pamiętam, że konwersja tej samej gry na starą, dobrą Amisię sprzed dobrych pięciu lat była znacznie ciekawsza od tej, którą dziś oferuje nam firma ACTIVISION na PlayStation. Pamiętacie choćby te krowy porywane przez kosmitów? Trzeba przyznać, że był to znacznie bardziej oryginalny pomysł niż tylko dorzucenie jakichś wyrenderowanych filmików i dodanie obsługi wstrząsów w joypadzie Dual Shock. Szkoda czasu i pieniędzy na produkt o tak miernej jakości. Trzymajcie się lepiej od tej gry z daleka.

NORBY



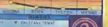
WERDYKT

STRZELANINA

GRAFIKA: ★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★

GRYWALNOŚĆ:



▲ S[illegible]OWY KLIMAT

▼ OKLEPANY TEMAT

▼ SCHEMATYCZNOŚĆ ROZGRYWKI

③

Pila

USA

THOUSAND ARMS

THOUSAND ARMS to typowy przedstawiciel gatunku określanego mianem "japońskiego RPG". Jak zapewne wiecie, konkurencja mało ostatnio sypie, toteż jesteśmy świadkami znacznego ożywienia rynku (się przecież FF8, LUNAR, STAR OCEAN, SUIKODEN 2 itd.). Jak zatem prezentuje się TA na tle konkurencji i czy warto wyszarpać na niego trochę kasy? Wyboru dokonacie sami, bo to o Wasze portfele biega, zaś moja skromna osoba postara się Wam w miarę możliwości dopomóc.

O CO CHODZI?

Zarządzana od kilku pokoleń przez rodzinę Triumph osada Tradguild, zostaje dnia pewnego zaatakowana przez mroczne siły określane tutaj mianem Dark Acolytes. Głowa rodu Triumph, czyli imć Cliff jest jednak zbyt zajęty obcowaniem z panienkami, aby zdążyć pomyśleć o przygotowaniu jakiejkolwiek akcji obronnej. Pozbawieni innej możliwości mieszkańcy rzucają się do ucieczki w panice, a na czele czmycha Meis Triumph - główny bohater tej przygody. Jak więc sami widzicie, nie przyjdzie Wam tu kierować poczynaniami jakiegoś herosa, bo Meis to marudny bachor, a do tego niepoprawny z niego kobieciarz (widać rękę ojca). Wystarczy, że dowolna laska spojrzy łaskawszym okiem, by ten począł w miłosnym uniesieniu pleść głupstwa. Jego kochliwość ma tu jednak głębokie uzasadnienie, bowiem świat TA kręci się właśnie wokół kobiet.

JEST ROMANTYCZNIE

Najważniejszym aspektem życia prawdziwego bohatera jest umiejętność wykuwania oręża. Nie jest to bynajmniej zwykła broń, bo tutaj każda siekiera, nóż czy tasak posiada swoją duszę. W zależności od stopnia duchowego zaawansowania kowala, oręż staje się mniej lub bardziej przydatny. A co w tym wszystkim najdawniejsze, do wykucia miecza oraz jego systematycznego ulepszania (dodawanie magicznych atrybutów, limitów itp.) niezbędna jest obecność panienki. Tylko dzięki oddanej towarzyszce bohater potrafi normalnie funkcjonować, tak więc można się tu umawiać na randki, obdarowywać te[illegible] prezentami, oraz grać w mini gierki. Wszystko to w jednym celu, mianowicie aby "słoneczka" były z nas jak najbardziej zadowolone. Uważaj, bo niektóre bywają zazdrosne i nie raz oberwiesz "z otwartej" w twarz.

SPRAWY TECHNICZNE

Jak to bywa w RPG, punkty doświadczenia zdobywa się dzięki częstym pojedynkom. Walka odbywa się tu w systemie "1 na 1", a druga postać drużyny wspomaga nas z drugiej linii (leczenie, odtruwanie...). Główny fighter może walczyć przy pomocy broni, rzucać czary, przywoływać summony oraz wykorzystywać przedmioty. Postacie podczas scen walki to proste, mangowe obrazki "z kilkoma klatkami animacji". Także podczas gry bohaterowie nie prezentują się zbyt efektownie, ot, takie sobie bitmapki. Przyzwoicie za to wykonano całe otoczenie, które pokazywane jest z płynnie przemieszczającej się kamery. Efekty dźwiękowe oraz muzyka to dosyć średniacki poziom, tyle dobrze, że nie drażnią uszu. Na uwagę zasługują jeszcze liczne scenki przerywnikowe, przedstawione w formie nieruchomych mangowych obrazków z podłożonymi głosami lektorów.

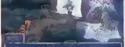
SKĄD JA TO ZNAM...

Widać wyraźnie, że ktoś silił się tu na mistycyzm. Jasna i ciemna strona mocy, dobrzy i źli rycerze, imperator kontra reszta świata - taki to pastisz "Gwiezdnych Wojen". TA jest średnio udaną, za to dosyć sympatyczną i bardzo rozbudowaną grą. Tylko dla wielbicieli gatunku.

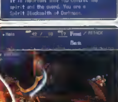
MOJE TRZY GROSZE

Dawno się tak nie ubawiłem. [illegible] W ogóle ten RPG jest nieprzeciętny, nie tylko pod względem fabuły, sporej dawki humoru i estetycznej grafiki [illegible] [illegible] magii. Świetna ścieżka dźwiękowa ze znakomicie dobranym podkładem głosowym oraz oryginalny system walk [illegible] sprawiły, że schwyciłem pada. Nie i to wszystko [illegible] chyba zostanę płatnerzem, he he.

Bear

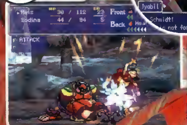


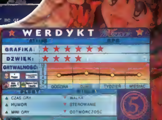
It is important that YOU control the spirit and the sword. You are a Spirit Blacksmith of Darkness.



Schmidt!
...is not for me or

PIOTREK





WERDYKT

GRAFIKA:	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

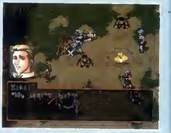
PLUSY	MINUSY
▲ CZAS GRY	▼ WALKA
▲ HUMOR	▼ STEROWANIE
▲ MINI GRY	▼ ODTWÓRCZOŚĆ

5

Pita

★★★☆

Suikoden II



Światem RPG trzęsą ostatnio potężne produkcje spod znaku FINAL FANTASY, a wśród zapowiedzi można się doszukać kolejnych gier z tego gatunku, których produkcje są olbrzymimi przedsięwzięciami finansowymi! Dzięki temu rynek japońskich eRPeGów nie tylko umocnił się w Stanach Zjednoczonych, ale przede wszystkim rozszerzył się i ugruntował swą pozycję w Europie. Z pewnością stało się bardzo dobrze, aczkolwiek zaczęły mnie napawać obawy związane z przyszłością tego gatunku. Czy za kilka lat odejdą w zapomnienie klasycznie przedstawiane, jak za czasów królowania SNES-a, japońskie RPG? Czy ich miejsca nie zajmą renderowane cuda? Tego bym z pewnością nie chciał i mam nadzieję, że old-schoolowe, dwuwymiarowe produkcje ze słodziutkimi, poruszającymi się bitmapami będą koegzystować z produkcjami a'la FINAL FANTASY 8. Na szczęście, co jakiś czas pojawia się tytuł, który umiejętnie podtrzymuje mnie na duchu, dostarczając olbrzymiej przyjemności. A ostatnia pozycja - SUIKODEN 2 - dostarczyła mi jej aż zanadto. Oczywiście wcale nie mam zamiaru narzekać, bo przypominałoby to sytuację, w której po szaleńczej i upojnej nocy ze wspaniałą laską narzekałbym na zakwasy i brak siły, by podnieść się z łóżka.

To w sumie pierwsza część SUIKODENa była tą pozycją, która przetarła na rynku PSX szlaki dla następnych tytułów tego gatunku. Nie żeby był on pierwszym w ogóle wydanym RPG-iem na PSX, ale okazał się na tyle dobry i odniósł taką popularność, że nawet laik zauważy, że w obecnej chwili japońskie RPG-i zajmują bardzo mocną pozycję na rynku Szaraka. A "jedynka", chociaż stara, wciąż jest w jedną z najlepszych Role Playing Games na PlayStation. Pamiętna walka o wyzwolenie spod jarzma wielkiego imperium, w której Gracz mógł wciągnąć w swe szeregi ponad 100 postaci o indywidualnych charakterach, rozbudowując swój zamek, na długo zapadła w pamięci swą oryginalnością i wspaniałą, wręcz baśniową fabułą. Ciekaw tylko byłem, czy SUIKODEN 2 będzie nawiązywał fabułą do poprzednika. I choć w pierwszej chwili nic na to nie wskazywało, to stopień mojego zadowolenia z odpalenia kontynuacji szybko wzrósł. Ale po kolei.

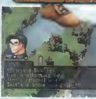
Gra rozpoczyna się trzy lata po wydarzeniach przedstawionych w pierwszej części. Scarlet Moon Empire upadło, a na jego miejscu powstała republika Toran. Ale to nie o tym państwie traktuje gra, lecz o jego sąsiadach - królestwach Highland i State, które właśnie zakończyły zawarciem pokoju trwającą już 30 lat wojnę. Akcja rozpoczyna się w obozie należącego do Highland, utworzonego z młodych rekrutów, oddziału UNICORN. Dwaj przyjaciele - Jowy oraz (podane przez Ciebie imię) szykują się do powrotu do domu. Jednak w nocy na obóz napadają wojska, które masakrują obrońców. Wszystko wskazuje na to, że State złamało porozumienie pokojowe i napadło na Highland. Jednak obydwaj bohaterowie unikają śmierci, a co więcej - są świadkami rozmowy swego kapitana z księciem Highland - Lucą Blightem. Jak się okazuje, następca tronu pragnie walki i podbicie State, dlatego morduje własny oddział pozorując złamanie sojuszu przez niewinnego przeciwnika. Obydwaj młodzieńcy unikają śmierci, ale znajdują się w wyjątkowo niewdzięcznej sytuacji - dla State są wrogami, a w Highland zostają ogłoszeni zdrajcami, którzy szpiegowali dla przeciwnika. Wojska Highland wyruszają do walki na niezorganizowanego i mającego wewnętrzne problemy sąsiada. Szybko odnajdujesz swoje miejsce jako członek armii State, a raczej ruchu oporu. Nawet nie wiesz, jak bardzo rozwinie się i skomplikuje fabuła. Co najbardziej cieszy - SUIKODEN pozostał SUIKODENem. Pozostał niezmieniony styl graficzny (choć oczywiście grafika prezentuje się dużo lepiej), założenia, wygląd przygód i walk. Tak, jak w poprzedniej

Piła

MOJE TRZY GROSZE

"Muszę przyznać, że SUIKODEN 2 zaskoczył mnie pozytywnie większym poziomem trudności [illegible] i znacznie bardziej rozbudowaną fabułą [illegible], w stosunku do [illegible] pierwszej. Mnóstwo tutaj wspaniałych i efektownych czarów, są nawet bitwy o czysto strategicznym charakterze. Cudowne RPG, które w odróżnieniu od FF8 nie mydli oczu.

Norby



Left Head
Right Head

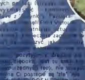
Suikoden

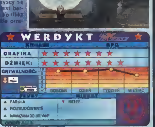
części możemy zrekrutować do swojej armii aż 108 różnych postaci, co jest chyba najbardziej oryginalną i potwornie wciągającą rzeczą. Wiadomo - nic nie przychodzi łatwo, a wcielenie w swoje szeregi wszystkich chłopków jest piekielnie trudnym zadaniem - nie tylko trzeba wiedzieć, gdzie się jakaś postać znajduje, ale także kiedy należy z nią porozmawiać i co zrobić, by zechciała się przyłączyć. Część drużyny wstąpi w Twoje szeregi automatycznie, w wyniku rozwinięcia fabuły, niektórzy przyłączą się po prostu po rozmowie, albo po przyprowadzeniu znanych im postaci, ale dla wielu z nich trzeba będzie coś przynieść lub zrobić coś nawet dużo bardziej skomplikowanego. Czasami odkrycie sposobu zrekrutowania niektórych postaci jest [illegible] niemożliwe do odgadnięcia [illegible] zdecydował przypadek. Na całe szczęście, jeżeli tylko uda Ci się namówić do współpracy detektywa Richmonda, będziesz mógł, za opłatą, uzyskiwać [illegible] informacje mogące naprowadzić Cię na właściwą drogę postępowania.

Przez długi czas myślałem, że porzucony został pomysł posiadania własnego zamku, który mógłbyś rozbudować. Jednak [illegible] 15 godzinach gry udało mi się zająć własną siedzibę - po [illegible] wampira [illegible] i [illegible] dopiero wtedy gra się rozpoczęła (w tym czasie zdążyłbyś ukończyć wszystkie trzy RESIDENTy i SILENT HILL) i tu dochodzimy do sedna sprawy - przejście pierwszego SUIKODENa z dość dobrym wynikiem zajmowało ok. 20 - 25 godzin. Jeżeli chciałbyś podobny wynik uzyskać w "dwójce", to potrzebowałbyś trzy razy więcej czasu. [illegible]śnie niespecjalnie długi czas gry był największą wadą pierwszej części. Nie tylko poprawiono tę wadę, ale [illegible] dotychczasowych zalet. Świetnym tego przykładem jest zamek, który jest większy [illegible] które sam zadbasz. Właśnie - strat[illegible] Duża część rekrutowanych postaci [illegible] specjalnie przeznaczona jest do walki, [illegible] raczej do urozmaicenia rozgrywki. Dzięki swoim wysiłkom będziesz mógł obserwować, jak zamek staje się coraz większy, dobudowane zostają do niego koszary, wieża z teleskopem (przez który możesz patrzeć!), biblioteka do której zanosisz zdobyte książki pełne ciekawych informacji, czy też budynki typowo miejskie - kuźnie, centrum [illegible]

gowe, sklepy itd. To dostarcza olbrzymiej przyjemności - takie drobniutkie szczegóły. Jeżeli postarasz się "zdobyć" pewnego naukowca, ten wybuduje dla Ciebie windę, dzięki której szybko będziesz przemieszczał się między piętrami. Będziesz miał kucharza - będziesz mógł dostarczać mu różne produkty i przepisy oraz tworzyć własne menu, z którego będziesz czerpał profity z jedzenia. Dodatkowo, [illegible] jakiś czas otworzy [illegible] przed Tobą okazja wzięcia udziału w zawodach o sporządzenie najlepszego zestawu dań. Dalej [illegible] rolnika, a zacznie uprawiać [illegible] pole na farmie (dostarczysz mu nasiona). Będziesz mógł także sprowadzić do zamku różne zwierzęta, które będą biegały w zagrodzie. Takich niuansów, [illegible] przyjemności i mini gier (wędkarstwo, taniec, gra w kości itd.) jest masa - SUIKODEN 2 jest strasznie bogaty pod tym względem. Jeżeli dodam, że nie normalnego [illegible] chodzi [illegible] strat[illegible] [illegible] odkrywanie [illegible] obsadzanie [illegible] postaciami [illegible] to b[illegible] [illegible] wiesz, że jest [illegible] pozycja.

F[illegible] pierwsze[illegible] części będą [illegible] zachwyceni - [illegible] części [illegible] postaci [illegible] wykorzystać [illegible] zag[illegible] w "dwójce" [illegible] jak [illegible] się [illegible] wszyscy są [illegible] pozytywni [illegible] jest bar[illegible] [illegible] jest tu [illegible] konflikt [illegible] racji, nie wszystkie przedstawione Ci postacie są "złe" [illegible] SUIKODEN [illegible] pięknem - jest niczym [illegible] opowieść, [illegible] "Happy Endem". Dla [illegible] to [illegible] lepszy RPG w tym [illegible]





WERDYKT

KONAMI — RPG

GRAFIKA ★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★★

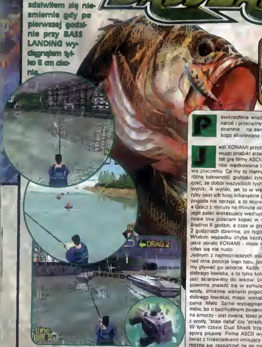
GRYWALNOŚĆ:

- ▲ FABUŁA
- ▲ ROZBUDOWANIE
- ▲ NAWIĄZANIA DO JEDYNKI
- ▼ NIEEE...

Pila

BASS LANDING

Przyzwyczajony do wyciągania jednej ryby co dwie minuty w FISHERMAN'S BAIT, zdziwiłem się niezmiernie gdy po pierwszej godzinie przy BASS LANDING wyciągnąłem tylko 5 cm okonia.



MOJE TRZY GROSZE

Wspaniałe łowienie ryb "bez ryb" (ze też to ...siało na mnie trafić). Na nic tu dość pokaźny wybór wędek, żyłek, kołowrotków czy łowisk, jeśli producenci zapomnieli zarybić stawy. Jedyne co im się udało, to jazda motorówką, jednak ja i tak wysiadam. Cześć, idę do rybnego kupić śledzia.

Powszechnie wiadomo, że Japończycy to bardzo pracowity naród i przeciętny obywatel posiada 6 godzin wolnego czasu dziennie - na sen. Pachnie mi to lipą, bo w takim razie do kogo skierowana jest gra BASS LANDING?

Jeśli KONAMI przyzwyczaiło nas do połowów "hurtowych", serwując produkt arcade'owy skierowany do osób niecierpliwych, tak gra firmy ASCII przeznaczona jest dla prawdziwych amatorów wędkowania (w zasadzie spinningu) w pełnym tego słowa znaczeniu. Co my tu mamy? Dziesięć rodzajów wędek, dwa zupełnie różne kołowrotki, grubości żyłek, garść przynęt i chyba nie muszę zaznaczać, że dobór wszystkich tych bajerów ma niebagatelny wpływ na nasze wyniki. A wyniki, jak to w wędkowaniu bywa, są jak rzut kostką - a to ryby (jest ich tutaj kilkanaście gatunków!) g się właśnie w TEKKENa, a to pogoda nie sprzyja, a to akurat jest "impreza" na drugim końcu jeziora... a Gracz z minuty na minutę obsuwa się coraz niżej na swoim fotelu, zaś jego palec wskazujący wędruje mimowolnie w stronę jednej z dziurek w nosie (nie polecam kopać w nochalu, bo zakładając, że zawody trwają średnio 8 godzin, a czas w grze biegnie 4 razy szybciej, to i tak dłubiąc 2 godzinach dziennie, po tygodniu nasz nos przybrałby kształt gruszki). W takim wypadku chyba każdy zaczyna doceniać podejście do tematu, jakie obrało KONAMI - może mniej jest w tym realizmu, ale przynajmniej człek się nie nudzi.

Jednym z najmocniejszych atutów BASS LANDING, wywyższających go nad inne pozycje tego typu, jest motorówka, którą bez ograniczeń możemy pływać po jeziorze. Każdy wędkarz powinien wiedzieć, gdzie szukać dobrego łowiska, a to tylko kolejny argument na to, że produkt ACSII nie jest skierowany do laików. Uwzględniono tu dosłownie wszystko, co powinno znaleźć się w symulatorze: siła i kierunek wiatru, temperatura wody, zmienne warunki pogodowe, godzina, sonar (ułatwia znalezienie dobrego łowiska), mapa, wskaźnik naciągu żyłki czy różne techniki zarzucania. Mało. Samo wyciągnięcie zaciętej ryby nastręcza sporo problemów, bo o bezmyślnym zwijaniu żyłki nie ma tutaj mowy. Ryba to nie pies na smyczy - jest cwana, toteż próbuje żyłkę zaplątać w zielsko, wyskakuje z wody, "staje dęba" czy "strejfuje" (wszystko widać potem na powtórce). W tym czasie Dual Shock trzęsie się w łapach, przyprawiając Gracza o sporą pikawę. Firma ASCII wyprodukowała nawet specjalny kontroler (wraz z trzęsidełkiem) imitujący wędkę (patrz screen), w który opcjonalnie można się zaopatrzyć (ja go nie miałem) w celu spotęgowania klimatu i wątpliwej rajcowności zabawy.

Gra owa przysporzyła mi mieszane odczucia. Z jednej strony podniecałem się tym, że bez wystawiania nosa z domu można łowić ryby, z drugiej jednak - po kilku godzinach spędzonych przed monitorem zacząłem zastanawiać się nad sensem zabawy - no bo ani tej ryby nie zjem, ani nie siedzę na świeżym powietrzu, a na dodatek nudzę się chwilami jak mops. Przypadek ten wydaje mi się analogiczny do recenzowanej w ubiegłym miesiącu DENSHA DE GO!, tyle że więcej sensu widzę w próbie wcielenia się w maszynistę pociągu, niż w wędkarza. Gra to dobra, ale tylko dla nielicznych.

MR. ŚCIERA

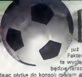
WERDYKT

	INNA
GRAFIKA	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

▲ SYMULATOR	▼ SYMULATOR

6

FIFA 2000



Który to już raz mamy okazję oglądać kolejną FIFĘ??? Pięty czy szósty, sam już straciłem rachubę. Faktem [illegible] iż co roku gra ta wygląda [illegible] co lepiej. Jak będzie teraz - [illegible]

Wkładając płytkę do konsoli miałem [illegible] to za sprawę produktu KONAMI, z którym [illegible] noc. Po krótkim damku pojawiły się opcje gry [illegible] ne domyślacie, okazało się, że wszystko jest dokładn[illegible] po[illegible] przednich wersji, a wizualnie gra przedstawia się to du[illegible] zeszłym roku. Kolejną wpadką jest brak czołowych drużyn naro[illegible] zrozumieć brak naszej jedenastki, ale brak Portugalii czy Czechów (ja[illegible] do wicemistrzów Europy) to już przesada. Za to możemy sobie pograć [illegible] puru, Tajwanu czy Tajlandii (jestem ciekaw, czy oni wiedzą, jak wygl[illegible] o boisku nie wspomnę!

Kolejną sprawą, która mnie zdenerwowała to ligi. Zamiast [illegible] szkockiej czy greckiej można było wrzucić naszą - polską, jednak chyb[illegible] się dobrze, że jej nie ma. Warto wspomnieć o możliwości gry jed[illegible]tkami z największymi asami, jacy grali w piłkę nożną. Możemy w[illegible] Brazylię z 1970 roku i rozegrać mecz towarzyski z mistrzami świ[illegible] 1982 roku - Włochami. Jednak brak licencji na niektórych zawodnik[illegible] obniża wartość produktu EA SPORTS, np. Pele to nikt inny, jak zawodnik o nazwie 10. Jedyną rzeczą do której nie można mieć zastrzeżeń, a wręcz trzeba ją wyróżnić, to rozgrywki krajowe - wspaniały pomysł z awansami i spadkami do drugiej ligi. Dodatkowo wprowadzono awans do ligi mistrzów, po każdym sezonie, za zajęcie wysokiej pozycji w lidze. Wszystkie mecze, zarówno ligowe jak i pucharowe, oraz ligi mistrzów rozgrywane są w czasie jednego sezonu, a więc możliwe jest tu zdobycie wszystkich trzech pucharów.

Kolej na oprawę wizualną, która nie jest mocną stroną tegorocznej edycji (szczerze powiedziawszy, poprzednia wersja zrobiła na mnie większe wrażenie). Trochę zwalone zostały ruchy zawodników (dziwnie przebierają nogami), a ich twarze to już komedia w pełnym tego słowa znaczeniu. Z kolei stadiony to totalne nieporozumienie, nie dość, że nie możemy ich dowolnie wybierać, to jeszcze raz murawa jest tak jasna, że trzeba ściemnić ekran, by znowu na innym boisku go rozjaśnić (jaja nieprzeciętne). Co do oprawy dźwiękowej, to w poprzedniej wersji kibice byli bardziej skłonni do zdzierania gardeł. System gry także nie zmienił się wcale. Nadal możemy wygrać mecz jednym zawodnikiem, a jeśli chodzi o rezultaty, to należy spodziewać się wyników hokejowych (spróbujcie tego dokonać w produkcie KONAMI!)

Podsumowując wszystkie "za" i "przeciw", sądzę, iż produkt ten nie miał prawa przejść przez kontrolę jakości i nadal jestem wierny FIFIE '99, która jak na razie jest najlepszą z piłek nożnych od firmy EA. FIFA 2000 to gra, która nie prezentuje nic nowego, lecz cofnęła się w rozwoju. Strata kasy i tyle.

GAMERA

TRZY GR[illegible]

[illegible] FIFA jak Gamera zmie[illegible] wersję [illegible] 2000, to wydaje mi się, że jest [illegible] na razie [illegible] wydanie. Grafika nabrała rumieńców, [illegible] wciąż całość jest mało czytelna [illegible] na [illegible] animacje (jak zwykle [illegible]). A poza tym FIFA jak to FIFA wciąż powiela stare schematy [illegible] i [illegible] to w moich oczach, [illegible] ISS [illegible] gra z którą nic [illegible]

Mr. Salera

TEAM MANAGEMENT

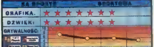
WERDYKT

EA SPORTS | SPORTOWA

GRAFIKA: ★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ SEZON LIGOWY	▼ ZA MAŁO ZMIAN
▲ DRUŻYNY Z "TAMTYCH" LAT	

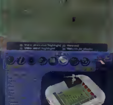
6

LMA Manager

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] jest to! Wreszcie menedżer z prawdziwego zdarzenia, z mnóstwem opcji menedżerskich i intuicyjnym interfejsem. Mocną stroną jest też bardzo dobrze wykonana opcja podglądu spotkań i Highlights. I jest to co lubię - rozbudowa stadionu. F.A. MANAGER 2000 przy tej grze to jak żałosny gwizd HIV'a. LMA to "Number One" wśród PSX'owych menedżerów

Loki

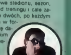


Założenia gry tego typu skierowane są do ściśle określonego odbiorcy. Przecież nie każdego rusza grzebanie godzinami w licznych tabelkach, statystykach i innych ustawieniach, ba, dla co niektórych sytuacja taka wydawać się może co najmniej dziwna (H taaakkk, co najmniej). Ale jeśli już trafimy na Gracza, który wita "menadżera" z otwartymi ramionami i uśmiechem od ucha do ucha, to trzeba Wam wiedzieć jedno - taki osobnik jest zwykle niesłychanie "obcykany" w temacie, zna większość wielkich nazwisk związanych z futbolem, zdarza się, że jest zagorzałym fanem jednego z klubów, a co za tym idzie - jest bardzo wymagający w stosunku do giery, toteż łyka tylko najlepsze tytuły związane z tą tematyką. Więc jeśli zaliczasz się do tej drugiej grupy, to zapewniam Cię, że spędzisz z najnowszym produktem CODEMASTERS długie godziny. Firma, która stworzyła jak do tej pory praktycznie bezkonkurencyjną grę rajdową, szarpnęła się na licencję i wypuściła na rynek... no właśnie - "menadżera". Nie ukrywam, że na początku miałem pewne wątpliwości co do zawartości kompaktu. Całe szczęście już po kilkunastu minutach gry całkowicie zapomniałem o moim negatywnym nastawieniu. Zacznijmy jednak od początku.

Standardowo do wyboru dostępne są drużyny z Wielkiej Brytanii, z Premiership i lig od 1 do 3. Kurczę, może by tak ktoś był łaskaw udostępnić nam - Graczom - ligę hiszpańską, niemiecką, holenderską, francuską, włoską w jednej porządnej gierce! Wiem, wiem, na przeszkodzie stoją zapewne pieniądze potrzebne do wykupienia licencji. Druga sprawa to to, że większość "menadżerów" wypuszczanych jest przez firmy, które swoje siedziby mają w kraju, w którym "rządzi" taka jedna Ele). Ale, ale, wracając do tematu - na początku rozgrywki należy dokonać wyboru - pełna, ze wszystkimi bajerami gra (Full Game) czy wyzwanie (Challenge - do wykonania określone zadanie, np. zdobycie tytułu mistrza). Jeśli wybierzesz opcję Full Game, zostanie Ci udostępniona możliwość rozgrywania kolejnych spotkań i sezonów, będziesz musiał skrupulatnie wypełniać obowiązki menadżera, tak aby prowadzony przez Ciebie klub osiągnął sukces. Gorąco polecam zacząć grę od 3 ligi, wprawdzie schody będą niesamowite, ale taki wybór daje niesamowitą satysfakcję i radochę z wygranych spotkań. Skoro mowa o wygrywaniu, to nie będzie to takie łatwe. Aby ułatwić sobie sprawę, przed pierwszymi meczami sezonu koniecznie należy zatrudnić doradcę finansowego, kilku trenerów i psychoterapeutę. Każdy zatrudniony oczywiście zarabia i co pewien określony w kontrakcie czas inkasuje pewną sumkę, co brutalnie i systematycznie uszczupla klubową kasę. Dodaj do tego wypłaty dla zawodników i mamy problem - pieniądze. Tak, niejeden menadżer doprowadził do zadłużenia klubu, co oczywiście łączy się z dużym niezadowoleniem fanów (co może skończyć się nagłym zejściem...). Widzisz więc, że dbać należy o stan konta i wypracować sobie sytuację, w której będziesz zgarniał co pewien czas znaczne sumki, które zapewnią dalszą egzystencję. Dzięki mamonie mamy okazję na kupno/wypożyczenie nowych zawodników, rozbudowę stadionu (bardzo kosztowna sprawa), kurację zawodników itp.

LMA MANAGER jest grą przepełnioną informacjami o piłce nożnej - od zatrzęsienia tu tabelek, statystyk i dokładnych charakterystyk każdego z graczy. Choć i wpadki są - finał LM z roku '98 zakończył się wynikiem 1:0 dla Realu M. (bramę strzelił P. Mijatovic), a nie jak błędnie podaje gra - zwycięstwem Juventusu. Na koniec małe podsumowanko. Jest to pozycja dopracowana i porządnie rozbudowana, oferuje dużo możliwości zainteresowanym tą tematyką Graczy - kupno zaw. z Wysp i Starego Kontynentu, rozbudowa stadionu, sezon, puchary, wybór sponsora, dokładne określenie zasad treningu i całe zatrzęsienie innych opcji. Daje ona możliwość gry we dwóch, po każdym spotkaniu oglądamy czadowe powtórki, zrealizowane w formie "skrótu". Minusem jest długość doczytywania się danych. Pomijając ten fakt, gorąco ją polecam wszystkim maniakom, a i zaczynający przygodę w świecie wielkiego futbolu znajdą tu coś dla siebie.)

PS: Dla mnie 9-ka - ocena wymuszona przez tematykę gry



ACE

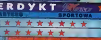
WERDYKT

CODEMASTERS | SPORTOWA

GRAFIKA: ★★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

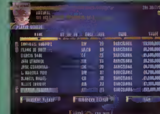


PLUSY	MINUSY
▲ DŁUGOŚĆ ROZGRYWKI	▼ DOCZYTYWANIE DANYCH
▲ ROZBUDOWANIE	▼ WYBÓR TYLKO Z ANGIELSKICH TEAMÓW
▲ OPRAWA AV	

8

THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000

CURRENT BALANCE
Club Shop
Hotel
Training Complex
Building Costs


ARSENAL
NAME
CLUB
VALUE
BARCELONA

MANCHESTER UNITED
MARK BOSNICH
JAAP STAM
PAUL SCHOLES
DWIGHT YORKE

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] LMA MANAGER [illegible]

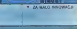
Laki

T[illegible] zrobić w t[illegible] m[illegible] zw[illegible] [illegible] cjn prezentują jak[illegible] W tym miesiącu w moje łapki [illegible] Po odś[illegible] gry m[illegible] rozpykanego [illegible] P_S-a [illegible] Już nadal[illegible] gdy [illegible] Manager 2000 [illegible] jajam pada w[illegible] menadżer" odpow[illegible]

Z[illegible] świat. Wybór [illegible] mamy drużynę [illegible] kondycja, forma szyt[illegible] możliwa trenowanie [illegible] możliwości, które prezentują [illegible] "zep" to zawsze [illegible] pozwolić należy [illegible] nie jest to jedyn[illegible] telewizy[illegible] za[illegible] my na rozbudowę [illegible] zać [illegible] trzeba [illegible] może okazać się [illegible] 9 ustawień, [illegible] czy też sposób [illegible] jak rozbu[illegible]

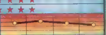
Odniosłem wrażenie, że [illegible] Po[illegible] ostatnio "menadżerów" [illegible] tego czego się spodziewał[illegible] Smigał w PL. N[illegible] ze cholerę nie mogę z[illegible] wpadk[illegible] nie wykonują [illegible] tnie Świadom[illegible] Jeśli zatem zdecy[illegible] ma [illegible]

ACE



WERDYKT

EA SPORTS	SPORTOWA
GRAFIKA	★ ★ ★ ★
DŹWIĘK:	★ ★ ★ ★
GRYWALNOŚĆ:	



PLUSY	MINUSY
▲ BRAK	▼ ZA MAŁO INNOWACJI

OCENA

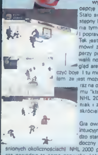
NHL FACEOFF 2000

"NHL-ów jak mrufku!" Miłośnicy walenia kijem w kawałek węgla nie mogą ostatnimi czasami narzekać na brak gier o tej tematyce. Spowodowane jest to nieuchronnie zbliżającym się okresem zimowym i rosnącym popytem na tego typu produkty. I tym sposobem doczekaliśmy się NHL FACEOFF 2000. Jest to już kolejna edycja z serii Face-Off, na szczęście za każdym razem coraz lepsza, choć jak w przypadku NHL 2000 z EA nie poczyniono jakichś super rewolucyjnych zmian w stosunku do poprzednika. Gra wita nas dynamicznym intrem, co jest już standardem w grach hokejowych. Reszta też raczej standardowa - możemy pociupać w Exhibition Game, rozegrać pełny sezon, jak i ograniczyć się do rozegrania jedynie samych PlayOffs. A pogrywa się w NHL FACEOFF 2000 całkiem nieźle. Gra posiada licencję NHL, więc mamy do czynienia z oryginalnymi nazwami drużyn i nazwiskami zawodników, co pozwala zachować klimat rozgrywek. Gracze wykonani są w nienagannym stylu, poruszają się w dosyć realistyczny sposób. Lodowiska i hale są wykonane także z dużą dbałością o szczegóły. Można rzec, że areny wyglądają jak te z NHL 2000. Co do sposobu przedstawienia samej rozgrywki, to możemy wybrać jedną z kilku kamer oraz pooglądać przeprowadzana przez nas akcje na dynamicznych Replayach. NHL FACEOFF 2000 jest produktem bardzo udanym, łudząco podobnym do NHL 2000 w pozytywnym znaczeniu. Jednak mimo licznych podobieństw, posiada swój specyficzny klimat i jest mocną konkurencją dla NHL 2000 od ELECTRONIC ARTS. Polecam gorąco.

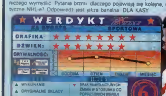
NHL 2000

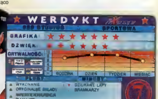
LOKI

I cóż ja mam rzec? Ta recenzja to chyba jakaś kara. Gdy się pisze o każdym nowym NHL, to można zgubić koncepcję. Bo o czym tu w ogóle pisać? Stało się już zwyczajem, że każdy następny NHL ze stajni EA różni się jedynie tym, że posiada odświeżone składy i poprawione kilka nieistotnych spraw. Tak jest i tym razem. A żeby ktoś nie mówił, że nic się nie zmieniło, to developerzy pozmieniali troszkę menusy, dowalili nowe dźwięki i poprawili ciut wygląd aren, na których przyjdzie nam toczyć boje. I tu mógłbym zakończyć, ale pomyślałem, że jest może taki "ktoś", kto widzi pierwszy raz na oczy NHL z EA. No i trzeba takiemu "ktosiowi" naświetlić, czym jaść NHL 2000. Przygotuj więc "ktosiu" śliniak i zaczynamy (w telegraficznym skrócie).



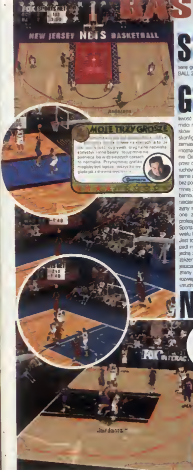
Gra owa jest dynamiczna, sterowanie intuicyjne, gracze zostali wykonani bardzo starannie, a krążek jest dobrze widoczny (raczej rzadko ginie w niewyjaśnionych okolicznościach). NHL 2000 posiada licencję NHL, więc gracze posiadają te same nazwiska, które widnieją na ich polisach na życie. Można pograć samemu, z siedmioma kumplami na Multi-Tapie, rozegrać Sezon lub ograniczyć się do Play-Offs. Czyli jest to, co w każdym poprzednim NHL. Jedno trzeba przyznać tej produkcji - NHL z EA nie ma sobie nadal równych. Tyle że zastanawiam się, o czym będę pisał w recenzji dajmy na to NHL 2357, bo jeśli chłopaki z EA zmienią jak zwykle tylko składy, to chyba o niczym. Rozumiam ich trochę, bo przecież specjalnie dla mnie nie wprowadzą opcji ujeżdżania byków, podpalania babcinych pięt i rzucania kisielem. Tu już nie da się niczego wymyślić. Pytanie brzmi: dlaczego pojawią się kolejne, identyczne NHL-e? Odpowiedź jest jakże banalna: DLA KASY.





Piła

NBA BASKETBALL 2000



MOJE TRZY GROSZE

[illegible] na kilkach a to że [illegible] oryginalne nazwiska statystyk i inne bajery to już mnie nie podnieca bo w dzisiejszych czasach to normalka. Przynajmniej grafika mogłaby być lepsza wszystko wygląda jak z drewna wyciosan[illegible]

Gemera

Stworzenie dobrej gry sportowej nie jest wcale takie łatwe. I chociaż przekonało się o tym już wiele firm, to wciąż na polu walki pojawiają się nowe, chcące zrobić coś pozytywnego w tej dziedzinie. Ostatnim takim objawieniem jest FOX SPORTS - odłam FOX INTERACTIVE - które to wraz ze stacją telewizyjną Fox Sports postanowiło wydać serię gier o sporcie zawodowym. Pierwszym ich dzieckiem jest NBA BASKETBALL 2000.

Grę rozpoczyna, jak łatwo się domyślić, digitalizowany teledysk przedstawiający najlepsze akcje z ligi NBA. Nie jest to żaden cukiereczek, więc przejdę dalej. Menu skromne, aczkolwiek czytelne nie kryje w sobie żadnych zaskakujących opcji. Jest oczywiście rozpoczęcie meczu, wybranie trybu rozgrywek, edycja składów drużyn, no i możliwość tworzenia własnych zawodników. Największą wadą (nie wiem jak programiści mogli o tym zapomnieć) jest brak możliwości zmiany ustawień przycisków. Może wszystko byłoby w porządku gdyby zostały one jakoś rozsądnie skonfigurowane, ale niestety tak się nie stało, np. bieg jest pod "trójkątem" zamiast pod jakimś "L-em", a zmiana zawodników pod "X". Na dłuższą metę można się do tego jakoś przyzwyczaić, ale strasznie obniża to pierwsze wrażenie. Graficznie NBA BASKETBALL 2000 prezentuje się całkiem nieźle, ale tylko przez chwilę. Jest i Motion Capture, ale zawodnicy dysponują niewielką ilością ruchów, z kolei animacja jest płynna, lecz zbyt wolna, aby przyjemnie się grało, a same akcje rozgrywane przez "konsolę", zarówno ofensywne jak i defensywne, bez polotu. Nie postarano się nawet o to, aby sylwetki zawodników były przynajmniej zbliżone do tych prawdziwych. I tak np. Shaq wygląda jak długa tyczka bambusowa, co oczywiście z rzeczywistością ma mało wspólnego. Dwoma rzeczami, które naprawdę urzekają od samego początku i do końca, są telewizyjny sposób przedstawienia akcji oraz komentarz. Nie da się ukryć, że zostały one żywcem przeniesione z telewizji, gdyż komentarzem zajęło się dwóch profesjonalistów - Greg Papa oraz Doc Rivers, którzy komentują dla telewizji Fox Sports prawie wszystkie mecze NBA. Z ich wypowiedzi można się dowiedzieć wielu bardzo ciekawych informacji o zawodnikach, o stylu gry drużynach itd. Jest to bodajże pierwszy komentarz z wszystkich gier sportowych, który przypadł mi do gustu. Co do przedstawienia akcji, oprócz tego, że można wybrać jedną z kilkunastu kamer telewizyjnych, to podczas całego meczu pojawiają się zbliżenia zawodników, a powtórki są tak odjazdowo wykonane, że lepszych jeszcze nie widziałem. Odkryłem jeszcze jedną nowatorską opcję - tzw. "radar" znany z symulacji piłki nożnej. Muszę przyznać, że o ile w piłkach nożnych takie rozwiązanie jest bardzo pomocne, to w koszykówce po prostu zbyteczne i tylko utrudnia orientację na boisku.

Na zakończenie dodam, że pomimo cyferki 2000 w tytule, NBA BASKETBALL 2000 chyba nie zdobędzie zbyt wielu fanów. Dodatkowo składy drużyn są z 20 sierpnia, a jak wiadomo - od tego czasu wiele się zmieniło (jak np. przejście Pippena do Portland), więc część zespołów ma już nowych zawodników, a część nie. Trochę to dziwna sytuacja, choć z pewnością wymuszona pośpiechem wydawcy, który chciał zdążyć przed konkurencyjnym tytułem, premiera którego nastąpi lada dzień - chodzi oczywiście o NBA LIVE 2000. Podsumowując - koszykówka średnich lotów nie nadająca się zbytnio na jesienne zimowe wieczory.

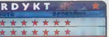
AJU

WERDYKT

FOX SPORTS | SPORTOWA

GRAFIKA	★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ KOMENTARZ	▼ PO[illegible]ĆSC
▲ POWTÓRKI	▼ NIEPORADNOŚĆ KONSOLOWYCH GRACZY

6

Suikoden II

KALI

STATYSTYKI JEDNOSTEK W ODNIESIENIU DO CZĘŚCI STRATEGICZNEJ

W armie nie masz większego wpływu na wybór przywódców - jedni się sami przyłączają, niektórych trzeba zwerbować, ale sam nigdy nie możesz ustalić jakiejś postaci jako dowódcę. Natomiast masz wielką swobodę, jeżeli chodzi o przydzielanie dowódcom podwładnych (maksymalnie dwóch) i postaraj się, by zawsze w oddziale były trzy postacie - to przynosi tylko korzyści. Po pierwsze, zwracaj uwagę na to, jakie korzyści związane są z podniesieniem wartości ataku i obrony oddziału. Ale nie tylko to jest ważne - niektóre zdolności są nawet ważniejsze od współczynników ataku i obrony (np. czary, zdolność Heavy Armor). Bardzo ważna jest zdolność Cavalery (zamienia Twoją jednostkę w oddział kawalerii) i Flight - uzyskujesz możliwość prawdziwego manewrowania na polu walki. I pamiętaj: Bright Shield Rune u Twojego głównego bohatera daje Ci bardzo ważną zdolność uzdrawiania otaczających go jednostek. Zwróć też uwagę, że atakując łucznikami/magicznym oddziałem oddalonego przeciwnika, który jest oddziałem magicznym lub łucznikami, wywołasz kontratak.

Imię	AT	DEF	AT+	DEF+	Zdolność
Przywódcy oddziałów walczących bezpośrednio:					
Bohater	8	9			Bright Shield
Boris	9	8	·	·	Evade
Georg	11	8			Critical
Gilbert	7	8		·	
Hauser	8	7			Cavalry
Kiba	7	12	·	·	Heavy Armour Cavalry
Maximilian	[illegible]	[illegible]			Cavalry
Ridley	10	7	·	·	Critical
Valeria	8	8	·	·	Cavalry
Viktor	8	7		·	
Przywódcy łuczników:					
Ayda	8	5			Repair Selfx1, Forest Walk
Flik	7	7	·	·	Cavalry
Kasumi	[illegible]	6			Scout
Teresa	5	6	·	·	Bombardx2
Przywódcy oddziałów atakujących magię:					
Luc	10	4			Windx3
Mazus	9	6	·	·	Fire Magicx1 Evade
Zwykłe postacie:					
Adlai					Inventionx1
Annallee	·	·	·		Encouragex2
Apple			+1	+2	Evade
Camus	·	·	·	+1	Cavalry
Chaco				+1	Flight
Emilia	·	·	·		Investigate
Freed Y.				+1	·
Gijimu	·		·	+1	Melee
Hanna			+2		·
Huan	·	·		·	Healx1
Humphrey			+2	·	Heavy Armour
Jeane		·	·	·	Lightningx1
Jess			+2	·	Evade
Klaus	·	·		+3	Evade Cavalry
Koyu			+1		Repair Selfx1
Lo Wen	·	·	+2	·	Melee
Lorelai			·	+2	·
Miklotov	·	+1		·	Cavalry
Nanami			+1	+1	Repair Selfx1
Oulan		·		·	Bodyguard
Pesmerga			+2		Cavalry
Shin	·	·	+1		Critical
Shu			+3	+1	Critical, Evade
Tai Ho		·	+2	+1	·
Templeton				+1	Shortcut
Tsai	·		+1	·	Fire Spearx2
Tuta					Repair Selfx2
Yam Koo	·	·	+1	+1	·
[illegible]			+2	+1	[illegible]

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

Bodyguard - dzięki temu, gdy w trakcie walki stracisz jednostkę, będziesz miał pewność, że nikt z przywódców tej jednostki nie zginie.

Bright Shield - uzdrawia wszystkie własne jednostki znajdujące się w odległości do dwóch pól od oddziału bohatera.

Cavalry - jednostka staje się oddziałem kawalerii, jej zasięg ruchu zwiększa się o dwa pola.

Critical - może wywołać podwójne obrażenia (czyli możesz zniszczyć wroga w jednym ataku).

Encourage - wszystkie oddziały, które zakończyły ruch tuż przy jednostce prowadzonej przez Annallee, mogą się poruszyć ponownie.

Evade - możliwość uniknięcia otrzymania obrażeń przy wrogim ataku.

Fire Magic - atak magiczny typu Fire na wszystkich przeciwników znajdujących się w odległości do dwóch pól od własnej jednostki.

Fire Spear - atak magiczny typu Fire. Atak odbywa się po linii prostej o długości trzech pól, wszystkie stojące na linii jednostki zostają zaatakowane.

Flight - oddział może poruszyć się o dwa pola niezależnie od rodzaju terenu.

Forest Walk - na terenie lasu jednostka może się poruszać o trzy pola. Nie działa w połączeniu ze zdolnością Cavalry.

Heal - usuwa jedno obrażenie od oddziału znajdującego się nie dalej, jak trzy pola.

Heavy Armor - zwiększa wytrzymałość jednostki o kolejne uderzenie (czyli ginie po otrzymaniu nie dwóch, lecz trzech celnych ataków).

Invention - atakuje wszystkich w zasięgu jednego pola od oddziału, w którym jest Adlai.

Investigate - pokazuje statystyki przeciwnika, procent jego skuteczności ataków.

Lightning - atak magiczny typu Lightning na jednego przeciwnika znajdującego się nie dalej, jak trzy pola od jednostki.

Melee - 100% uszkodzenie wrogiego oddziału magicznego lub łuczników. Nie działa, jeżeli Twoja jednostka sama jest oddziałem magicznym lub łuczniczym.

Repair Self - leczy jedno otrzymane uszkodzenie jednostki rzucającej ten czar.

Scout - pokazuje statystyki własnego i wrogiego oddziału - procent skuteczności ataku.

Shortcut - uniezależnienie ruchu od ukształtowania terenu.

Sniper - atak łuczniczy na jednego wroga znajdującego się nie dalej, jak PIĘĆ pól.

Wind - atak magiczny typu Wind na jednego przeciwnika znajdującego się nie dalej, jak 3 pola.

Piła

COMBO ATTACKS

Są to bardzo użyteczne ataki, które wykonują co najmniej dwie postacie na raz. Aby je wykonać, trzeba mieć w drużynie odpowiednie osoby (określiłem je jako "wykonawcy"). Wtedy wystarczy skorzystać z opcji UNITE i wybrać pożądany atak. Ekran ściemnieje, a odpowiedni członkowie drużyny wykonają wybraną kombinację. Warto to wykorzystywać, gdy ma się przed sobą grupę osłabionych przeciwników (ataki na wszystkich wrogów) bądź też chce się szybko sprzątnąć jakiegoś odporniejszego gościa (ataki na jednego przeciwnika z Damage >x1). Zwróć uwagę na to, że czasami postacie po ataku stają się unbalanced - nie będą mogły nic wykonać w następnej turze. Weź to pod uwagę. Aha - przy każdej postaci jest literka, która określa jej możliwości ataku. I tak - osoby oznaczone literą "S" mogą atakować stojąc tylko w pierwszym rzędzie i tylko przeciwników z pierwszego rzędu. Osoby oznaczone literką "M" mogą atakować stojąc gdziekolwiek, ale dosięgają tylko przeciwników z pierwszego rzędu. Natomiast osobnicy z literą "L" mogą atakować skądkolwiek kogokolwiek. Jednak ta charakterystyki nie mają znaczenia przy Combo Attacks - możesz je wyprowadzać z każdej odległości na przeciwników określonych w opisie zagrania.

NAZWA:	WYKONAWCY:
Buddy Attack x1 damage dla wszystkich wrogów	bohater, Jowy
[illegible] Attack x2 damage dla jednego wroga. Bolgan staje się unbalanced	Rina, Eilie, Bolgan
Family Attack x2 damage dla jednego wroga. Nanami staje się unbalanced	bohater, Nanami
Cross Attack x1.5 damage dla jednego przeciwnika. 30% szans na knockdown	Viktor, Flik
Loyal Dog Attack x1,5 damage dla jednego przeciwnika [illegible]	[illegible], Shiro
Bow Wow Attack x1.5 damage dla jednego przeciwnika	GenGen, Shiro
Bow Wow Attack x1,5 damage dla jednego przeciwnika	Gabocha, [illegible]
Manly Attack x2 damage dla jednej kolumny wrogów	Rikimaru, Amada
Warriors Attack x2 damage dla jednego przeciwnika. Hix [illegible]	Hix, Tengaar
Kobold Attack x? damage dla jednego przeciwnika, Gabocha staje się unbalanced	GenGen, Gabocha
100 Kobolds Attack [illegible] GenGen i Gabocha stają się unbalanced	GenGen, Gabocha
Groupie Attack x2.5 damage dla jednego przeciwnika. Nina staje się unbalanced	Flik, Nina
Husband-Wife Attack x2 damage dla jednego przeciwnika. Yoshino staje się unbalanced	Freed Y., Yoshino
Rival Attack x3 damage dla jednego przeciwnika. Valeria staje się unbalanced	Anita, Valeria
Ninja Attack x1,5 damage dla jednego przeciwnika, 30% knockdown	Kasumi, Mondo
Knight Attack x2 damage dla jednego przeciwnika. Szansa 30% na unbalanced	Camus, Miklotov
Pretty Boy Attack x1.5 damage dla jednego przeciwnika. Szansa 15% na death	Camus, Miklotov, Flik
Dad-Daughter Attack x1 damage dla przedniego rzędu przeciwników	Tsai, Tomo
[illegible] Attack x? damage dla jednego przeciwnika	bohater, [illegible]
Pretty Girl Attack x0.5 damage dla wszystkich przeciwników	Tengaar, Meg, Millie
[illegible] Attack x1.5 damage dla wszystkich przeciwników, x0,5 damage dla drużyny	Bolgan, [illegible], LongChanChan
Bandits Attack x1.5 damage dla jednego przeciwnika, szansa 30% na knockdown	Koyu, Gijimu, Lo Wen
[illegible] Attack [illegible] damage dla jednego [illegible]	Sid, Chaco
Narcissus Attack x0.5 damage dla wszystkich	Simone, Vincent
Trick Attack damage od Karakunmaru dla wszystkich przeciwników	Meg, Karakunmaru
Bow Attack x0.5 damage dla wszystkich przeciwników.	Kinnison, Ayda
Bow Attack x0.5 damage dla wszystkich przeciwników	Kinnison, Stallion
Bow Attack x0.5 damage dla wszystkich przeciwników	Ayda, Stallion
Double Monster Attack x3 damage dla jednego przeciwnika. Obydwa stwory stają się unbalanced	Feather, Sigfried
Beastmaster Attack x1.5 damage dla jednego przeciwnika. Feather, Sigfried stają się [illegible]	Feather, Sigfried, [illegible]
Tackle Attack x0.75 damage dla wszystkich przeciwników. Hanna, Oulan stają się unbalanced	Hanna, Oulan
Twin Fighter Attack x3 damage dla jednego przeciwnika	Wakaba, LongChanChan
Servant Attack [illegible]	Bolgan, Bob, Sierra
Double Kraken Attack uszkodzenia dla przedniego rzędu przeciwników	Abizboah, Loradie
Head Up!! x2 damage to 1 enemy. Loradie staje się unbalanced	Viki, Loradie
Head Up!! x2 damage dla jednego przeciwnika, Abizboah staje się unbalanced	Viki, Abizboah
5 Squirrel Attack szansa na zniknięcie jednego przeciwnika	Mukumuku, Makumaku, Mikumiku, Mekumeku, Mokumoku
Double Leader Attack x0.75 damage dla wszystkich przeciwników	bohater, McDohl
Cute Boy Attack x1 damage dla wszystkich przeciwników. Futch i Sasuke [illegible] stają się unfriendly	Luc, Futch, Sasuke
Beauty Attack x0.25 damage dla wszystkich przeciwników, szansa 60% na [illegible]	Kasumi, Rina, Karen
Beauty Attack x0.25 damage dla wszystkich przeciwników, szansa 60% na sleep	Kasumi, Rina, Lorelai
Beauty Attack x0.25 damage dla wszystkich przeciwników, szansa 60% na sleep	Kasumi, Karen, Lorelai
Beauty Attack x0.25 damage dla wszystkich przeciwników, szansa 60% na sleep	Rina, Karen, Lorelai
True Beauty Attack x0.25 damage dla wszystkich przeciwników, szansa 70% na sleep	Kasumi, Rina, Karen, Lorelai
Swordsmen Attack x0.5 damage dla wszystkich przeciwników, szansa 20% na death	Shin, Genshu

WALKI "JEDEN NA JEDNEGO"

W trakcie takiej walki przegrywa ten, który stracił pierwszy całą energię. W [illegible] masz tylko trzy opcje

Attack [illegible]

Defend otrzymujesz tylko x0.5 damage, jeżeli przeciwnik wykonał Attack. Jeżeli natomiast zrobił Wild Attack, to nie tracisz energii, a nawet kontratakujesz.

Wild Attack [illegible] Defend [illegible] Attack, [illegible] uderzysz [illegible] sam dostaniesz x2 damage

WYKORZYSTANIE STANU GRY Z PIERWSZEGO SUIKODENA

Jeżeli masz [illegible] gdzieś na Memory Card stan końcowy z pierwszej części SUIKODENa, to możesz go wykorzystać przy rozpoczynaniu SUIKODEN 2. Dzięki temu nastąpią odpowiednie zmiany:

- będziesz miał szansę zrekrutować głównego bohatera części pierwszej - McDohla (oczywiście będzie odpowiednie imię - te, które podałeś)
- odpowiednie charakterystyki powracających postaci
- zmiana nazwy Toren Castle na taką, jaką wybrałeś
- wyższy poziom powracających postaci i ich broni
- powróci część Runów - jeżeli postać z "jedynki" posiada w [illegible] stanie gry Run, to pojawi się on w kontynuacji (jego osłabiona wersja) - pod warunkiem, że w SUIKODEN 2 postać nie startuje z [illegible] Runem

KSIĄŻKI

W przeciągu całej gry możesz znaleźć różne książki Old Books, które można składować i czytać w bibliotece. Zawierają one dość przydatne informacje (np. jakie są Rare Items w różnych miastach). Poniżej znajduje się lista, gdzie jaką książkę można odnaleźć. Uwaga: czasem nie wiesz, jaką książkę znalazłeś - może być oznaczona jako ?book - musisz ją najpierw rozpoznać w [illegible] z szyldem, na którym jest lupa

Vol. 1 na półce w domu bohatera
Vol. 2 w jednej ze skrzyń w ruinach
Vol. 3 w sklepie w Southwindow jako Rare Item
Vol. 4 na półce w [illegible] w [illegible] dostajecie z Jowym uniformy
Vol. 5 po prawej stronie półki w szkole w Greenhill, na pierwszym piętrze (pokój z namalowaną książką nad wejściem)
Vol. 6 da Ci ją stary człowiek w centrum handlowym (logo z wagą) w Forest Village
Vol. 7 na półce za posągiem McDohla w Gregminster Palace
Vol. 8 na półce [illegible] z domów w TigerMouth Village
Vol. 9 w jednej ze skrzyń w jaskini Crom
Vol. 10 po odbiciu Greenhill w piwnicy jednego z akademików (obok szkoły) da Ci ją stary człowiek
Vol. 11 po zrekrutowaniu Meady w piwnicy w sklepie w Rockaxe
Vol. 12 - w Muse (po ponownym zaludnieniu tego miasta) da Ci ją stary gość w barze

TANIEC

Jeżeli zrekrutujesz Karen, będziesz mógł tańczyć na scenie. M[illegible] zapamiętać, jakie masz wykonywać ruchy, a następnie zaprezentować je zgodnie z rytmem. Jeżeli masz problemy z jego wyczuciem, to patrz, jak tańczy Karen i dostosuj się do tego. Możesz w tej konkurencji wygrać trzy statuetki Karen i jej dwa obrazy

MŁOTY KOWALSKIE

Kiedy już zrekrutujesz Tesseia, otworzy on kuźnię przy zamku. Jednak na początku będzie on mógł ostrzyć broń tylko do niskich poziomów. Jeżeli chcesz mieć broń ostrą jak brzytwa, będziesz musiał mu dostarczyć specjalne młoty kowalskie, które odnajdziesz w następujących miejscach

Iron Hammer - umożliwia ostrzenie broni do 9 poziomu. Dostaniesz go od człowieka w sklepie ze zbrojami w Forest Village

Copper Hammer - umożliwia ostrzenie broni do 12 poziomu. Dostaniesz go od żołnierza w Gregminster Palace

Silver Hammer - umożliwia ostrzenie broni do 15 poziomu. Kiedy odbijesz już Grenhill i wcielisz w swoje szeregi Tesseia, to pójdź do szkoły w Grenhill do pokoju z narysowanym młotem nad drzwiami. Pogadaj z chłopcem, a go dostaniesz

Golden Hammer - umożliwia naostrzenie broni do 16 poziomu. Pod koniec gry, zanim zaczniesz szturm na L'Renouille, udaj się do Sajah Village (jest obok). Tam - w sklepie - możesz go kupić jako Rare Item.

GRA W KOŚCI

Nie raz będziesz miał okazję pograć w specjalną grę w kości. Zasady są proste. Rzuca się trzema kostkami. Jeżeli na dwóch wypadną te same liczby, to liczba oczek na trzeciej kostce oznacza Twoją ilość punktów. Ustalasz więc stawkę, o jaką chcesz grać, najpierw rzuca przeciwnik, następnie Ty. Kto ma więcej punktów, ten zgarnia kasę. Warto rzucić kośćmi tak, by wypadły trzy kolejne liczby lub trzy te same, ponieważ zwielokrotnia to Twoją wygraną. Jeżeli w trakcie turlania się kostka wypadnie poza talerz - przegrywasz. Przegrywasz też, jeżeli wyrzucisz trzy jedynki, lub 1-2-3 - i to przegrywasz podwojoną sumę. Przegrywa też ten, kto w przeciągu trzech rzutów nie zdobył żadnego punktu

STUKANIE KRETÓW;)

Po zrekrutowaniu Tony'ego, oprócz zabawy w uprawę roli będziesz mógł pograć w mini grę Whack-a-mole. Dostajesz w swoje łapy jednoręczny młotek, którym musisz nawalać w główki kretów wychylających się z sześciu dziur. Nie możesz pozwolić, by w przeciągu ustalonego czasu uciekły Ci więcej jak trzy krety. W zależności od stopnia trudności krety wychylają się z różną prędkością, a także pojawiają się przyjazne stworzonka, których łupnięcie w czerep równa się wypuszczeniu kreta. W zależności od stopnia trudności "nastukanie" odpowiedniej liczby zwierzątek da Ci coraz to lepsze nagrody. Natomiast na najwyższym stopniu trudności nie ma czasu, nie możesz wypuścić ani jednego kreta, a im więcej ubijesz, tym lepiej dla Ciebie

ZABAWA W WĘDKARZA

Gdy masz już Yam Koo, możesz pójść do portu w swoim zamku i połowić ryby. Zarzucasz wędkę i czekasz, aż coś złapie się na haczyk. Gdy tak się stanie, to musisz odpowiednio pociągać linkę, tak aby zielone pole na wskaźniku zawierało pasek siły ciągnięcia ryby. Gdy rybę wyciągniesz, to możesz ją albo sprzedać, albo przeznaczyć na potrawę do swojej kuchni

MASKOTKA

Najpierw zrekrutuj Jude'a. Teraz musisz mu przynieść cztery różne części maskotki ("rodzaj maskotki" plans #1 - 4), które oczywiście wcześniej musisz znaleźć. Oto miejsca, w których zdobędziesz części:

Dragon Plans #1 - ma je Judo
Dragon Plans #2 - w środku jednej ze skrzyń będących w Rakutei Mountain
Dragon Plans #3 w jednym z domów w Tinto
Dragon Plans #4 w jednej ze skrzyń w zamku Rockaxe
Unicorn Plans #1 ma ją Judo
Unicorn Plans #2 - w jednej ze skrzyń w Rakutei Mountain
Unicorn Plans #3 w jednym z domów w Tinto
Unicorn Plans #4 w jednej ze skrzyń w zamku Rockaxe
Turtle Plans #1 - znajdziesz ją w trakcie jednej z walk z przeciwnikiem typu Rock[illegible] - występuje w okolicach Greenhill
Turtle Plans #2 znajdziesz ją w trakcie jednej z walk z przeciwnikiem typu Ragged One - występuje w okolicach Greenhill
Turtle Plans #3 zdobędziesz ją po walce ze Sk[illegible] w Rakutei Mountain
Turtle Plans #4 do wygrania (nazwa grupy) Ring
Rabbit Plans #1 ma ją Judo
Rabbit Plans #2 - jest w sklepie w Highway Village jako Rare Item
Rabbit Plans #3 - w sklepie w Banner jako Rare Item
Rabbit Plans #4 w sklepie w Greenhill (po jego wyzwoleniu) jako Rare Item

ŁAŹNIA

Zrekrutowany Tetsu zbuduje w Twoim zamku łaźnię. W zależności od ilości zdobytych postaci dostaniesz dodatkowe rodzaje łazienek

Do 30 postaci **Drum Can**
31-60 **Cypress**
61-100 **Marble**
powyżej 100 **Jungle**

dodatkowa **Open Air** dla wyjątkowych czyściochów (pamiętaj - mydło+częste kąpiele to podstawa)

Oprócz tego, spróbuj przynieść do łaźni następujące przedmioty:

6 Hex Dolls i 2 Graffiti

Peeing Boy - w rogu

6 Flower Vase i 2 Flower Painting

[illegible] China Dish (Wakaba i LongChanChan nie mogą być w twojej 6-osobowej grupie)

6 Persian Lamp (Viktor i Flik muszą być w grupie, łaźnie powinna być typu Cypress/Marble

łaźnie typu Marble, a w grupie Flik, Nina [illegible]tor

łaźnia typu Drum Can, a w grupie Boljan, LongChanChan i Gantetsu

KUCHNIA

Oto gdzie znajdują się przepisy dla Hai Yo

Recipe 1 ma ją Hai Yo
Recipe 2 wygraj pierwsze zawody kucharskie
Recipe 3 po rekrutacji Tuta'y udaj się do Muse
Recipe 4 ma ją Hai Yo
Recipe 5 w gospodzie w Coronet
Recipe 6 ma ją Hai Yo
Recipe 7 ma ją Hai Yo
Recipe 8 wygraj drugie zawody kucharskie
Recipe 9 na półce z książkami w Kuskus
Recipe 10 ma ją Hai Yo
Recipe 11 w sklepie w Kuskus jako Rare Item
Recipe 12 możesz dostać po walce z wrogiem typu Eagle Man - występuje w Kobold Forest
Recipe 13 - w ratuszu Chefa w Kobold Village
Recipe 14 w barze w Radat
Recipe 15 ma ją Hai Yo
Recipe 16 w domu Taki w Lakewest
Recipe 17 wygraj trzecie zawody kucharskie
Recipe 18 w sklepie w Radat jako Rare Item
Recipe 19 wygraj czwarte zawody kucharskie
Recipe 20 w gospodzie w Greenhill
Recipe 21 możesz zdobyć po walce z wrogiem typu Land Shark - występuje w podziemiach Two River City [illegible]

sta ze skrzydlatymi ludźmi)

Recipe 22 wygraj szóste zawody kucharskie
Recipe 23 w sklepie w Two River jako Rare Item
Recipe 24 wygraj piąte zawody kucharskie
Recipe 25 w sklepie w Greenhill jako Rare Item
Recipe 26 w sklepie w Higway Village jako Rare Item
Recipe 27 wygraj ósme zawody kucharskie
Recipe 28 w [illegible] w Gregminster jako Rare Item
Recipe 29 mozesz zdobyć po walce z Zombie Slug występuje na ścieżce prowadzącej do księstwa Matilda
Recipe 30 wygraj siódme zawody kucharskie
Recipe 31 w sklepie koboldów jako Rare Item
Recipe 32 – po wypełnieniu questa z Highway Village (ratunek chłopca), pójdź do mamy Kenta w Highway Village
Recipe 33 wygraj dziesiąte zawody kucharskie
Recipe 34 mozesz zdobyć po walce z DoReMi Elf występuje na leśnej ścieżce w Greenhill (za szkołą)
Recipe 35 – po odbiciu Muse, w sklepie w Muse jako Rare Item
Recipe 36 – można go zdobyć po walce z prze[illegible]kiem typu Hoghland - w zamku Rockaxe
Recipe 37 w pokoju Gorudo w zamku Rockaxe
Recipe 38 wygraj jedenasty turniej kucharski
Recipe 39 otrzymasz go od Gremio po pokonaniu Leetera
Recipe 40 wygraj finałowy turniej kucharski

REKRUTACJA LATAJĄCYCH WIEWIÓREK

Aby zdobyć wiewiórki musisz chodzić jednoosobową drużynę (czyli tylko bohaterem) tylko po drogach odchodzących od Greenhill i tam też walczyć. Wiewiórka przyłączy się do Ciebie automatycznie problem jest tylko w tym, ze dzieje się to losowo więc nie zdziw się, że będziesz musiał długo chodzić po tych drogach. Nie jestem pewien, ale jeżeli zlecieś zadanie detektywowi Richmondowi odpowiednie zadania, a on namierzy kolejną wiewiórkę (podaje na której drodze można ją dorwać) to jest chyba łatwiej ją spotkać. W grze występuje łącznie 5 latających wiewiórek

URATOWANIE ŻYCIA NANAMI

Aby uratować życie Nanami przed wyruszeniem do Rockaxe (misja z podmienieniem flag) musisz mieć zwerbowane już wszystkie 108 postaci mozesz to sprawdzić w swoim zamku podchodząc do Luca wyświetli listę Twoich postaci. W dodatku żadna z nich nie mogła zginąć w jakiejkolwiek bitwie. Gdy po rozmowie z Jowym wpadnie Gorudo z kusznikami i Nanami ruszy do przodu krzyknij "Nanami!" czyli wybierz dolną wypowiedź (musisz to zrobić szybko). Nanami pojawi się żywa na końcu gry. Podobno na zachowanie jej życia ma też wpływ to, czy przez całą grę wybierałeś odpowiedzi jej odpowiadające oraz to jak często była w Twojej drużynie (najlepiej jak najczęściej)

SKLEP W RADAT

Pewnie zauważyłeś ze w sklepie w Radat jakaś baba nie pozwala Ci wejść na pierwsze piętro. Z pewnością zdarzyło Ci się ze gdy chciałeś się teleportować z zamku w jakieś miejsce przy użyciu czaru Viki to czarodziejka zamiast "Shazam!" powiedziała "Huh?" a Ty znalazłeś się w niepożądanym miejscu - najczęściej w Wind Cave. Wykorzystaj to! Przy którejś z pomyłek czarodziejki znajdziesz się nie gdzie indziej jak na pierwszym piętrze sklepu w Radat

QUEST CLIVE'A

Jest to najtrudniejszy quest w całej grze (oczywiście nieobowiązkowy) ponieważ aby go wypełnić musisz bardzo szybko robić postępy w grze. Wszystko zaczyna się od pierwszej wizyty w Muse i spotkanie z Elzą a następnie z Clivem. Jak się okazuje, Clive ściga Elzę za kradzież. Kiedy wreszcie będzie możliwa podróż do Lakewest, udaj się do Southwindow i pogadaj z Clivem zgodzi się do Ciebie przyłączyć. Teraz musisz się bardzo spieszyć. Popłyń do Lakewest i pogadaj w gospodzie z gościem stojącym na lewo od lady. Jeżeli jeszcze nie upłynęła 11 godzina gry to dostaniesz list. Następnym krokiem jest wizyta w Forest Village, gdzie będzie znajdować się fałszywa Elza (musisz tam być poniżej 13 godziny gry). Później skieruj swe kroki ku gospodzie w Rockaxe (poniżej 14 godziny gry). Teraz musisz znaleźć się w barze w Radat, nim upłynie 15 godzina gry. Stamtąd po wyzwoleniu Muse do Jouston Bout. I wreszcie - jeżeli nie minęło 20 godzin gry gdy będziesz już szykował się do ataku na L.Renouille wybierz się do Sajah Village (jest blisko L.Renouille)

QUEST "UNICORN CURSE"

Jak tylko znajdziesz się w Lakewest, udaj się do tawerny i zobacz, jak się kłócą Hix i Tengaar (w sumie to się nie kłócą ale dziewczyna go opieprzała). Następnie udaj się do Kobold Village do gospody tam znowu oni będą. Następnie wkrocz do pomieszczenia w którym jest Chief. Na następny dzień okaże się, ze dziewczyna jest 'nieprzytomna' i jej chłopak musi wypełnić quest 'Unicorn Curse' by przywrócić ją do zdrowia. Będzie trzeba znaleźć trzy przedmioty i przynieść je do wioski. Pierwszy jest do kupienia w sklepie w Southwindow. Drugi Wind Cave. Trzeci w podziemiach TwoRiver City - wejście do nich jest w części zamieszkałej przez skrzydlatych ludzi

Gdy już dostarczysz przedmioty okaże się, że Hix będzie musiał wybrać się do lasu w Kobold Village. Po dojściu do jego końca okaże się, że pomimo tego, ze cały ten quest i klątwa były wymyślone, to pojawi się prawdziwy jednorożec. Po krótkiej scenie obydwie postacie przyłączą się do Ciebie

POWRÓT MCDOHLA

BOHATERA PIERWSZEGO SUIKODENA

TAK! W SUIKODEN 2 można spotkać a nawet wcielić do drużyny głównego bohatera z pierwszej części. Ale łatwe to z pewnością nie jest - musisz mieć końcowy Save z pierwszego SUIKODENa ze zdobytymi WSZYSTKIMI 108 postaciami i właśnie z niego rozpocząć grę

Po wizycie w Gregminster i rozmowie z Lepentem idź do Banner a znajdziesz McDohla (to oczywiście nazwisko bohatera pierwszej części) łowiącego ryby na końcu drogi prowadzącej do rzeki. Po rozmowie z Kou Gremio zablokuje Ci drogę do McDohla. Porozmawiaj z Kou ponownie i wybierz pierwszą wypowiedź. Teraz porozmawiaj z Gremio a usłyszysz wołanie o pomoc. Gremio pobiegnie to sprawdzić. Pogadaj teraz z McDohlem i wybierz pierwszą wypowiedź. Wróć do gospody, a dowiesz się, że Kou został porwany przez bandytów.
Wybierz następnie dwa razy pierwsze wypowiedzi, a znajdziesz swoją grupę na ścieżce prowadzącej do Gregminster. Po chwili spotkasz bandytów którzy powiedzą ze Kou został porwany prze potwora teraz pójdź i załatw to bydlę. Okaże się ze Kou jest zatruty
Po kilku scenkach zostaniesz zaproszony do domu McDohla na posiłek. Po skończeniu wróć do zamku - Kou będzie zdrowy więc wybierz pierwszą wypowiedź by wysłać go do Banner. McDohl i Gremio pójdą do domu a Ty idź za nimi i porozmawiaj z Cleo. Bohatera pierwszej części spotkasz w jego pokoju - będziesz mógł go zrekrutować! Pamiętaj o tym, że za każdym [illegible], kiedy odłączysz go od drużyny to nie znajdziesz go u siebie w zamku, lecz [illegible] niego w chacie. Zobaczysz jak opłacało się nalł[illegible] nie dość, że dostaniesz możliwość odpalania bardzo dobrego Combo Attack, [illegible] gdy w drużynie będziesz miał Viktora, Flika i Kasu[illegible] poznasz nowe wątki fabularne gry

ZAKOŃCZENIA GRY

Gra oferuje trzy zakończenie

- na końcu gry zgódź się [illegible] przy[illegible]
- pójdź spotkać Jowy'ego przy wodospadzie i zabij w trakcie walki (jeżeli nie masz wszystkich 108 postaci, to on i tak zginie [illegible] jeżeli nie będziesz z nim walczyć)
- pójdź spotkać Jowy'ego przy wodospadzie skup się na obronie. Nie przy[illegible] Dark Blade Run - a pojawi się Leknaat który uzdrowi Twojego przyjaciela. Przyjdzie Shu który oznajmi ze Nanami żyje i czeka na niego w [illegible] domu. To jest najlepsze zakończenie

OPIS PRZEJŚCIA GRY

Uwaga w opisie nie skupiłem się na przedstawieniu rekrutacji postaci. Tak więc proponuję zapoznać się z [illegible] ich zdobywania. Sam opis jest napisany bar[illegible] [illegible] się w nim tylko podstawowe [illegible]

Opowieść się rozpoczyna...

Na dzień dobry rozpocz[illegible] nia się. W nocy na obóz [illegible] mawiaj z dowódcą. Po [illegible] Lucą uciekaj w górę [illegible]. Przy wodospadzie rozdzielcie się z Jowym (wybierz najpierw wypowiedź 2, później 1
Ockniesz się nad rzeką. Viktor i Flik zabiorą Cię [illegible] jeńca ale będą traktować bardz[illegible] W o[illegible] zajmie się Toba Pohl będziesz [illegible] wypełniać [illegible] Najpierw popr[illegible] skrzynię pod [illegible] [illegible] z nią z ziemi. Później weź 2xShoes od Barbary, 3x[illegible] od kowala i Flour od gościa z pierwszego piętra [illegible] ostatniej rzeczy nie będzie a Ty [illegible] [illegible] po nią do Ryube [illegible] Barbara [illegible] podróży towarzyszyć będzie [illegible]
[illegible] Ryube udaj się do sklepu weź, co powinieneś. Wróć do obozu udaj się do Pohla. Drugiego dnia ścierką powycieraj wszystkie plamy na ziemi a następnie porozmawiaj z Pohlem
W nocy przyjdzie Jowy by Cię urat[illegible] ale złapią was Flik i Viktor w nocy tak uciekniecie. Idźcie do Ryube i weźmiecie udział w show
Każ nie ruszać się bohaterom, gdy będą rzucać w niego nożami. Po przedstawieniu wybierz pierwszą [illegible] razem udacie się do [illegible] R[illegible] [illegible] byście mogli kontynuować podr[illegible] [illegible] ducha którego bez problemu powinniście zał[illegible] W Kyaro udaj się do swojego domu w lewym [illegible] rogu. Porozmawiaj z Nanami i postaraj się opuścić [illegible] zostaniesz złapany przez Rowda
Od egzekucji uratuje was [illegible] Flik, udaj się [illegible] Nanami [illegible] wróć do Mer[illegible]
[illegible] do Toto i por[illegible]awiaj z Pilika. Poprosi Cię o kupno amuletu w Muse. Zapłać w Muse w sklepie za amulet wróć do Toto wioska będzie spalona. Teraz pomaszeruj do Mercenary C[illegible]
Po scenie z Apple udaj się [illegible] własnego pokoju. Leona [illegible] wyśle was do V[illegible] Ten zaś skieruje was [illegible] Tsa[illegible] żyjącego w lesie za Ryube udaj się do niego. Wracając z Tsaiem zobaczysz ze Ryube zostało napadnięte przez Lucę. Idź do Mercenary Camp
W trakcie rozmowy z Flikiem wybierz drugą odpowiedź [illegible] stań do walki. Zlań go [illegible] własny [illegible] Nanami ruszysz do walki [illegible] nr 2)
Pierwszą walkę wygrasz prawie bez ruszania się z miejsca. W drugiej nie będziesz miał szans wygrać

W obozie biegnij na samą gór[illegible] Pilikę. Uratują was Viktor i Flik. Będziecie [illegible] w Muse.
W Toto wejdźcie do [illegible] zostaną Wam przydzielone [illegible] Bright Shield [illegible] Sword
Do Muse nie wejdziecie bez przepustki strażnik Was wyrzuci. Idź na wschód, do gospody. Pogadajcie z Hilldą i Alexem dostaniecie [illegible] Wam przepustkę do miasta, [illegible] za [illegible] odszukacie skarb w ruinach. Wyjdź z [illegible] - ruiny są po prawej stronie domu u góry
W ruinach musicie znajdować fragmenty [illegible]

[illegible] w miejsca na ścianach. Na samym końcu macie [illegible], będziecie mogli wziąć skarb. Okaże się nim zioło, które Alex wyrzucił. Wróćcie do domu – Hilda będzie ledwo żywa, udaj się po wyrzucone przez Alexa zioło i daj je Nanami. Idźcie do Muse.

Zostaniecie wtrąceni do aresztu. Wyciągną was Viktor i Flik. Idźcie do gospody pogadać z Leoną, a następnie do City Hall spotkać się z Viktorem.

Po rozmowach Jess wyśle Wes na misję szpiegowską do obozu wroga. Idź do gospody porozmawiać z Leoną, a następnie skierujcie kroki do granicy z Highland. Leśnik pokaże Wam leśną drogę, którą dotrzecie tam, gdzie chcecie. Po zbadaniu obszaru wpadniecie na Rowde. Ucieknijcie do największego namiotu w obozie – będzie tam Jilia, która Was ukryje. Jej zdrada wyjdzie na jaw, gdy nasi bohaterowie będą opuszczali obóz. Tutaj się rozdzielą - Jowy zostanie osłaniać powrót.

W Muse idź najpierw do Jessa, a następnie do Leony. Później do City Hall. Wróć do gospody, a później udaj się przed mury miejskie czekać z Nanami na Jowy'ego. Pójdziecie do City Hall na zebranie namiestników State, a po powrocie do baru [illegible] o kolejnej bitwie.

Wróg powinien przegrać bitwę i wycofać się. Następnego dnia umówicie się na [illegible] spotkanie z Anabelle. W nocy jednak Jowy zabije Anabelle i ucieknie, a miasto [illegible] zajęta przez wrogie wojska.

[illegible] swe kroki do portu Coronet. W gospodzie spotkacie znajomych. [illegible] w prawy dolny róg miasta i pogadajcie z Tai Ho oraz wygrajcie z [illegible] w kości, a będziecie mogli odpłynąć.

W Kuskus spotkacie Flika i Viktora. Udajcie się do Southwindow, do gospody. Następnie zawitacie w City Hall: burmistrz poleci Wam sprawdzić okolice Northwindow. Spotkacie tam Neclorda. Do jego unieszkodliwienia będzie potrzebny miecz, który odnajdziecie w Wind Cave.

W [illegible] spotkasz łowcę wampirów, Kahna, który przyłączy się tymczasowo. W końcu zostanie odnaleziony miecz - ale obrażony podejmie z Wami potyczkę. Gdy zdobędziesz już miecz, idź do Northwindow, tam załatwisz dużego pająkowatego stwora.

Okaże się, że Southwindow upadło, a burmistrz został zabity.

Do nowo stworzonej siedziby przyjdzie Apple i powie, że niezbędnym jest zrekrutowanie Shu, genialnego stratega, by uzyskać szansę na podjęcie walki z Highland. Pójdziesz do Radat, by z nim porozmawiać. On nie wyrazi chęci pomocy. Udaj się do baru. Apple będzie go prosiła na kolanach. To nie pomoże.

Udaj się do Richmonda i mu zapłać, a powie Ci, że Shu będzie dziś wieczorem przy moście. Gdy dotrzecie tam, Shu ten powie Wam, że udzieli pomocy, jeżeli znajdziecie monetę, którą właśnie wrzucił do rzeki.

Po prawej stronie [illegible] porozmawiaj z gościem na temat zamknięcia śluzy. Zjawi się Amada – wygraj z nim w pojedynku jeden na jeden, a śluza zostanie zamknięta, a Wy w końcu znajdziecie pieniążek i przeciągniecie Shu na swoją stronę.

W Twoim zamku, w sali, gdzie się wszyscy spotykają, Shu przedstawi plan działania [illegible] następnej bitwy. Gdy do niej dojdzie, zaatakuj swoją jednostką wrogiego [illegible] (oddział z flagą), a część wojsk przejdzie na Twoją stronę.

Po walce zostaniesz okrzyknięty bohaterem i zostaniesz przywódcą armii walczącej o wyzwolenie State. W nocy udaj się do baru w swoim zamku, by porozmawiać z Viktorem.

Na następny dzień w sali odpraw wybierz pierwszą wypowiedź. Po kilku scenkach, których nie będę opisywał, nastanie ranek, obudzi Cię Nanami. Przy wejściu do [illegible] spotkacie Fitchera. W sali spotkań wybierz drugą wypowiedź, a zostanie przedstawiona propozycja zawarcia sojuszu.

Idź do Radat, pokonaj Amadę w walce 1 na 1, a następnie wróć do zamku porozmawiać z Shu. Możesz teraz płynąć do Lakewest, a następnie wejść do [illegible] River. Na wejściu Chaco zwinie Ci portfel. Goń go, aż w końcu odleci. Wróć do [illegible] zamieszkałej przez ludzi. Po krótkiej rozmowie wejdziesz do City Hall. Po kolejnej rozmowie udaj się do gospody, a spotkasz znowu Chaco.

Rano po rozmowie z Fitcherem udaj się do City Hall, a później do części zamieszkałej przez Koboldów – nie zostaniesz wpuszczony, a zaraz po tym Chaco zwinie portfel Fitchera. Biegnij za nim do kanałów. Tam załatw wielkiego, rogatego szczura i wyjdź na zewnątrz – znajdziesz się w dzielnicy zamieszkałej przez kobołdy. Pogadaj z Ridleyem i wróć do ludzkiej dzielnicy do City Hall. Po kilku scenkach zawitaj ponownie w City Hall, a dojdzie tam do sporu – gubernator chce wstrzymać ogień z Highland, a nie zawrzeć sojusz z Twoją armią. Wyjdź na zewnątrz. Następnego ranka dojdzie do spotkania Kiby z Makaem przed wrotami miasta. Dojdzie do walki. Gdy Fitcher się Ciebie o coś zapyta, wybierz pierwszą odpowiedź i wyślij go do Ridleya. Bitwa zostanie rozstrzygnięta dzięki pomocy koboldów i latających ludzi.

W Twoim zamku zostanie zawarte przymierze, a rano się dowiesz, że Greenhill zostało zdobyte przez wroga i trzeba wyruszyć na pomoc ukrywającej się pani burmistrz – Teresie.

W tym mieście napotkacie Ninę i zaczepiającego ją żołnierza - Flik ruszy z pomocą, przez co stanie się obiektem westchnień młodej dziewczyny.

[illegible] szkoły i porozmawiaj z Emilią, a później idź odpocząć.

[illegible] szkoły spotkacie Ninę. Idź do akademika po lewej od szkoły. Idź do swojego pokoju – w nocy spotkacie Ninę, a rankiem Flika, później idźcie do gospody [illegible] scenkę.

[illegible] Nina uprzedzi Nanami, że w akademiku jest duch. Następnego dnia spotkacie [illegible] szkole i Flika na zewnątrz. Idźcie razem do centrum miasta, by [illegible] [illegible] ponownie spotkacie Ninę, po czym pójdźcie do swojego pokoju. Po [illegible] nastąpi [illegible] spotkanie z Niną. Natomiast w nocy wyjdziesz z pokoju, do usłyszysz hałasy. Goń za szybko uciekającą postacią, aż trafisz do piwnicy. Tam podejdź do zgaszonej lampy, zapal ją i udaj się podziemiami do szkoły. Tam dotrzecie Flika i ruszycie za Shinem - naciśnij na posąg, a otworzy się ukryte przejście do lasu, [illegible] tam znajdziecie Teresę.

Rano pójdźcie do miasta. Po krótkiej scenie z Jowym na placu udaj się do Teresy. Po walkach z żołnierzami przyjdzie pomoc od mieszkańców. Po kolejnych scenkach uciekniecie z miasta.

W zamku oczywiście zawitaj do sali odpraw.

Następnego dnia postanowicie, że należy zawrzeć sojusz z prowincją Matilda. Idź do Greenhill/Matilda path, gdzie spotkasz się z Miklotovem. Idź do zamku porozmawiać z Gorudo. Zwiedź miasto, połóż się spać, a rano dowiesz się od Miklotova, że nadciąga armia Highland ścigająca niedobitki State. Ekran przełączy się na bitewny, ale do walki nie dojdzie.

Pójdź do Matilda/Muse Border, a następnie do Muse - dowiesz się przerażających rzeczy. Wróć do Rockaxe – rycerze odmówią posłuszeństwa swemu władcy i przyłączą się do Ciebie.

W Twoim zamku Shu poprosi Cię o odpoczynek. Potem przyjdź do sali odpraw. Udaj się z Viktorem do Radat i wybierz drugą wypowiedź dwa razy. Wróć do zamku i rusz do bitwy, która się skończy, gdy wycofają się oddziały koboldów.

Następnego dnia dojdzie do drugiej bitwy. Kiba wpadnie w zasadzkę, a Rowd się wycofa. W trakcie rozmowy oszczędź życie Kiby i syna, trzy razy wybierając drugą wypowiedź.

Rano przy wejściu do zamku spotkasz Sheena. Idź do sali odpraw - po długich rozmowach wyruszycie do republiki Toran (wybierz odpowiedź nr 2).

Pójdź najpierw do Southwindow przed City Hall. Teraz udaj się do Radat i łodzią popłyń do Banner Village. Teraz górską ścieżką, przejdź przez las, a znajdziesz się w Gregminster.

Porozmawiaj z przywódcą Toran - Lepantem i wybierz odpowiedź drugą. Zostanie zawarty sojusz i będziesz mógł wybrać, którą laskę możesz przyłączyć do drużyny. Ja proponuję Kasumi. Pochodzi ona z ukrytej osady ninja – Rokkaku. Droga do niej znajduje się na ekranie przed skałami z drabinkami – wyobraź sobie, że właśnie [illegible] nich wszedłeś, idziesz cały czas do góry, aż nagle musisz odbić w prawy dolny róg [illegible] mniej więcej tutaj znajduje się to wejście.

Wróć do zamku i idź do sali odpraw. Rano udaj się tam ponownie, a dowiesz się, że Ridley dostał się w zasadzkę. W trakcie bitwy postaraj się go odbić. Ale jeżeli dostanie się do niewoli, to nic wielkiego się nie stanie.

W zamku znajdź Tsaia – powie Ci, że chciałby pójść do domu po kilka rzeczy - idź z nim.

Rano Shu opracuje zasadzkę na króla Highland. W trakcie bitwy, gdy natkniesz się na jego jednostkę, to on ucieknie uszkadzając Twoje wszystkie oddziały. Ale za to w nocy dostaniecie cynk, którędy będzie przejeżdżał były książę – zastawcie na niego pułapkę. Będziesz musiał wybrać trzy drużyny dowodzone przez Ciebie, Flika i Viktora, które zaatakują króla.

Po trzech walkach (dwie pierwsze możesz przegrać) Luca stanie do walki z Tobą 1 na 1. Zabijesz go.

Po powrocie do zdrowia dostaniesz informację od posłańca z Highland (przypłynie statkiem), że Jowy zaprasza Cię na spotkanie w Muse, dokładnie w Jouston Ridge. Okaże się to jednak pułapką i będziesz musiał uciekać – pomoże Ci Viktor i Chaco. W zamku odbędzie się kilka rozmów.

Kolejnego dnia przy wejściu do zamku spotkasz Koyu – poprosi on o pomoc w wyzwoleniu obszaru Tinto od armii zombie, udaj się do Drakemouth Village.

Spotkasz Gijimu, a później pójdziesz do Tigermouth Village, udaj się do Tinto, do domu burmistrza. Po rozmowach w jego domu pójdziesz spać. Rano obudzi Cię Viktor. Udaj się do pokoju Gustava. Po konwersacji wyjdź i skieruj się do wejścia do tej osady – spotkacie Neclorda.

Wróć do pokoju Gustava. Spotkasz tam Jessa i dojdzie do wrzawy. W nocy spotkasz Leknaata, udaj się do pokoju Nanami. Kiedy Cię poprosi o porzucenie walki – możesz się zgodzić, ale za to dostaniesz po pysku i zginie Ridley. Najlepiej więc odpowiedz jej, że jesteś potrzebny.

Rano Nanami Cię obudzi. W pokoju Gustava dowiesz się, że Jess ruszył zaatakować Neclorda. Ty zaś udaj się zbadać kopalnię znajdującą się w prawym górnym rogu wioski – znajdziesz tam Neclorda.

Gdy wyjdziesz z kopalni, osada będzie opanowana przez zombie.

Obudzisz się w Crom. Przy wejściu do tej osady spotkasz łowcę wampirów - Kahna. Pójdziecie do Tigermouth Village.

Tam zobacz scenę z kobietą otoczoną przez wieśniaków, po czym stań do walki z [illegible] i pokonaj, a obieca Ci pomóc pokonać Neclorda.

Rano dowiesz się, że Neclord porwał Lilly i Le Wen. Porozmawiaj z Gustavem, a dowiesz się, że warto pójść przez kopalnię Crom (na wschód od wioski), by dostać się do wioski. I tak też zrób. Po drodze pokonaj golema, a Tinto skieruj się prosto do kościoła. Tam załatw Neclorda. Teraz już tylko pozostanie Ci zawarcie przymierza z Gustavem.

Po powrocie do sali odpraw w zamku dowiesz się, że dysponujecie teraz wystarczającą siłą, by uderzyć na wroga.

Najpierw trzeba będzie odbić Greenhill. Wcześniej jednak udaj się do pokoju odpocząć. Tam zastaniesz zamachowca. Pokonaj go, a zaraz przybiegną Twoi przyjaciele. Rano idź do sali odpraw – uderzysz na Greenhill.

Armia zostanie podzielona na dwie części. Pierwsza pójdzie na granicę z Muse, by zatrzymać nadchodzące posiłki Highland. Druga zaatakuje Greenhill (trzeba wprowadzić wojska do miasta) – wybierz drugą odpowiedź.

Pod bramą Teresa powie, żeby dostać się do Greenhill lasem. W lesie będzie czekał znany już zamachowiec – ponownie go pokonaj.

W mieście zmierzysz się z Yuberem, a raczej przywołanym przez niego Bone Dragonem – załatw go i miasto jest Twoje.

Wróć do zamku. Po rozmowie wybierz się do Greenhill i przenocuj tam, gdzie zwykle. Później zobaczysz Lucię – udaj się za nią, a spotkasz się z Jowym.

Teraz zaatakujesz Muse – wystarczy, by choć jedna Twoja jednostka dostała się do miasta. Jak się okaże – miasto jest puste. Żołnierz przy City Hall powie, że widział dziwny cień. Idź zobaczyć – staniesz do walki z dużym, złotym wilkiem. Po jego pokonaniu uciekinij z zamku.

Przybiegnie Fitcher i powie o nadciągających armiach. Wróć do zamku, porozmawiaj z Shu i udaj się odpocząć do swojego pokoju.

Przy pokoju Shu zobaczysz Kibę – zaplanują oni obronę Mercenary Fortress, by przeciwnik musiał rozdzielić siły.

Pójdź do pokoju Shu i wybierz pierwszą odpowiedź.

Rano obudzi Cię Nanami – udaj się do pokoju Shu i wybierz drugą wypowiedź – dojdzie do bitwy, po której porozmawiasz z Viktorem.

Shu przedstawi kolejny plan - Ty będziesz musiał włamać się do Rockaxe i podmienić flagi. Nanami pójdzie z Tobą. W zamku spotkasz się z Jowym - rozmowę przerwie wam Gorudo, który zabije Nanami.

Rano udaj się do sali spotkań i porozmawiaj z Shu. Zapadnie decyzja o ataku na stolicę Highland. Gdy wstaniesz, udaj się do pokoju Shu i obejrzyj scenkę. Później idź spać. Na następny dzień, w sali odpraw wybierz drugą wypowiedź – uderzycie na L'Renouille.

Po kolejnej scence, w której Viktor uratuje Shu, dojdzie do bitwy o stolicę Highland. Wejdź wojskiem do miasta i wybierz drużynę do ostatecznej walki.

Najpierw pokonaj Lucię. Później zmierzysz się z Hanem w pojedynku 1 na 1. Po jego pokonaniu dotrzecie do Culgana i Seeda – tych także załatw. Zauważ, że obecny tu Save Point regeneruje Twoją energię magiczną i życiową. Czeka Cię walka z ostatecznym przeciwnikiem – bestią wywołaną w Muse.

Składa się ona z czterech części:

Rune: nie atakuje, ale może dołączyć się do potężnego ataku obydwu głów. Poza tym rzuca magiczną barierę na resztę ciała.

Left Head: atakuje magią

Right Head: atakuje fizycznie

Left Leg: rzuca czary zmieniające status drużyny (nieprzyjemna sprawa)

Right Leg: potrafi całkowicie uzdrowić daną część ciała - zniszcz w pierwszej kolejności.

Po jego pokonaniu zamek zacznie się zawalać - będziesz musiał uciekać.

W Twoim zamku zostanie Ci złożona oferta zostania przywódcą sojuszu – odpowiedź pierwsza oznacza zgodę (od razu koniec gry), odpowiedź trzecia – odmowę. Jeżeli odmówisz, wrócisz do Kyaro. Udaj się na północny-zachód, tam gdzie została złożona obietnica – będzie tam Jowy. Zaatakuje Cię – (patrz rozdział traktujący o zakończeniach gry).

Piła

JAK ZDOBYĆ KAŻDĄ POSTAĆ

POSTAĆ	GDZIE?	CO ZROBIĆ!
Mukumuku	Kyaro	Przed spotkaniem Nanami sprawdź trzy razy duże drzewo za domem bohatera lub - patrz rozdział "Rekrutacja latających wiewiórek" (Mukumuku jest na drodze z Greenhill do Muse Border)
Rikimaru	Ryube	Leży na ziemi - pomóż mu i zapłać [illegible]0 bit za posiłek
Kinnison	Ryube Forest	Podnieś leżące na ziemi gniazdo i połóż z powrotem na drzewo, a po chwili go spotkasz
Shiro	Ryube Forest	Przyłączy się wraz z Kinnisonem
Millie	Ryube	Przed spaleniem Ryube zgódź się pomóc znaleźć jej pupilka - jest w lesie
Zamza	Toto	Zanim Toto zostanie spalone [illegible] musi być w drużynie
Hanna	Toto	Porozmawiaj z nią po spaleniu Toto
Tuta	Muse	Przed domem Huana
Anita	[illegible]	Zgódź się napełnić jej kielich (musisz [illegible] jej Antidote/wybierz odpowiedź drugą, gdy zapyta się co o niej sądzisz - powtórz to kilka razy, wychodząc z wioski i wracając
Gilbert	bitwa nr 3	Zrań go w trakcie bitwy
Templeton	Toto	[illegible]
Richmond	Radat	Zagraj z nim w "monetę". Udaj się do baru i pogadaj z gościem, który da Ci monetę. Wróć i jeszcze raz z nim zagraj
Alex	Southwindow	na drugim piętrze w gospodzie
Hilda	Southwindow	Przyłączy się z Alexem
Adlai	Southwindow	[illegible]
Oulan	Kuskus	Przybądź do niego mając w drużynie [illegible] dziewczyny (jest na lewo od pierwszego mostu)
Yoshino	Radat	Freed Y. musi być w drużynie
Tai Ho	Kuskus	Wygraj 5000 bit w kości (jest w domku w prawej dolnej części miasta
Yam Koo	Kuskus	Przyłączy się wraz z Tai Ho
Clive	Southwindow	Najpierw spotkaj go w Muse, później porozmawiaj z nim, gdy będziesz mógł już płynąć do Lakewest
Taki	Lakewest	Porozmawiaj z nią cztery razy
Hans	TwoRiver	w części zamieszkałej przez ludzi, jest na drugim piętrze
Sid	TwoRiver	Jest w podziemiach - przejście pod "wodospadem". Pójdź do niego z Chaco w drużynie
Gabocha	TwoRiver	Jest w części zamieszkałej przez koboldów. Pójdź do niego z GanGenem w drużynie
Hai Yo	Twój zamek	Jest na drugim piętrze, w prawej części. Twój zamek musi być rozbudowany na level 2
Stallion	Radat	Dostępny dopiero po upadku Greenhill. Ucieknij (Run/Let go) z 50 walk z przeciwnikami - wygrasz z nim wyścig
Shilo	Lakewest	Zamek musi być rozbudowany na level 2. Wygraj z nim w kości 5000 bit
Tetsu	Lakewest	W Two River, w części dla koboldów kup w sklepie Fried Tacos i używaj na swoich postaciach (co najmniej 4x na każdej) aż zacznie z nich lecieć dymek. Wtedy z nim porozmawiaj
Hix	Kobold Village	Spotkaj najpierw w gospodzie w Lakewest, a później pogadaj w Kobold Village i ukończ quest "Unicorn Curse"
Tengaar	Kobold Village	Przyłączy się z Hix
Meg	[illegible]	Zamek musi być rozbudowany na level 2
Kerokurimaru	[illegible]	Przyłączy się z Meg
Wakaba	Forest	Zamek musi być rozbudowany na level 2 a Twój bohater musi mieć co najmniej 30 poziom doświadczenia
Tony	Forest	Zamek musi być rozbudowany na level 2
Emilia	Greenhill	[illegible]
Jeane	TwoRiver	Po upadku Greenhill w części zamieszkałej przez ludzi - jest w sklepie z Runami
Yuzu	Kobold Village	Po ukończeniu questu "Unicorn curse" zgódź się jej pomóc odnaleźć owce - są w lasku
Humphrey	Highway Village	Ukończ quest z ratowaniem [illegible]
Futch	Highway Village	Przyłączy się z Humphreyem
Lebrante	Radat	Zamek musi być rozbudowany na level 3. Daj mu do rozpoznania Celadon Vase - jest do kupienia w sklepie w Gregminster jako Rare Item, możesz ją także dostać po walce z latającymi wiewiórkami w okolicach Radat
Simone	Radat	Zamek musi być rozbudowany na level 3. Kup Rose Brooch w Banner!
Lorelai	Gregminster	Zamek musi być rozbudowany na level 3
Mondo	Rokkaku	Kasumi musi być w drużynie - musisz ją wcześniej wybrać zamiast Valerii. Jeżeli wybrałeś Valerię, Twój zamek musi być rozbudowany na level 4
Sasuke	Rokkaku	Porozmawiaj z nim - stoi przed centrum handlowym; Kasumi musi być w drużynie. Jeżeli zamiast niej jest Valeria, [illegible] zamek musisz mieć rozbudowany na level 4
Badeaux	[illegible]	Zamek musi być rozbudowany na level 3. Pójdź z Shiro (i tylko z nim) na ukrytą ścieżkę za szkołą i porozmawiaj
Feather	Forest Village	Gdy już zrekrutujesz Badeauxa i dostaniesz kryształy. Jest przed centrum handlowym

POSTAĆ	GDZIE?	CO ZROBIĆ?
Ayda	Forest Village	Przyłączy się z Featherem
Sigfried	Kobold Forest	Po zrekrutowaniu Badeauxa i otrzymaniu kryształów oraz ukończeniu questu "Unicorn Curse" przyjdź do niej z [illegible] "nieskalaną łaską") np. Nanami, Eilie. Jest na terenie, gdzie był jednorożec
Gordon	Gregminster	Musisz mieć co najmniej 50 000 bit zysku z handlu w centrach handlowych
Tomo	Ryube Forest	Zamek musi być rozbudowany na level 3. Udaj się z Tsai do jego chaty
Maximillian	Southwindow	Zamek musi być rozbudowany na level 3. Po zabiciu Luci Blighta wejdź do miasta.
Annallee	Southwindow	Zamek musi być rozbudowany na level 3. Po zabiciu Luci Blighta idź do gospody, a następnie spotkaj [illegible] w prawej górnej części miasta. Pozwól jej zaśpiewać piosenkę.
Killey	Southwindow	Zamek musi być rozbudowany na level 3. Zdobędziesz go dopiero po zabiciu Luci Blighta i rekrutacji Alexa. Porozmawiaj, wróć do swojego zamku - do gospody, na pierwsze piętro, a zobaczysz jak się odgraża Alexowi. Wróć do Southwindow i ponownie z nim porozmawiaj
Nei	Radat	Będzie w barze, po tym, jak zabijesz Luca Blighta
Connell	Forest Village	Zamek musi być rozbudowany na level 3. Przynieś mu kolejny Sound Set - czeka na Ciebie w jednym z domów. Dzięki niemu będziesz mógł zmieniać dźwięki dostępne w trakcie gry.
Bob	Two River	Jest w części zamieszkałej przez koboldy, a dołączy do Ciebie, jeżeli już zrekrutowałeś co [illegible]
Karen	Kuskus	Zamek musi być rozbudowany na level 3, a także [illegible] Luca Blight [illegible] korzenie kwiatów. Zatańcz dobrze na [illegible] i przyłączy się
LongChanChan	Crom	Przyjdź do niego z Wakaba w drużynie do gospody, a później porozmawiaj z nim koło jednego z budynków [illegible] (budynku na prawo od gospody)
Tenkou	Crom	Przynieś mu jeden Window Set. Dzięki niemu będziesz mógł zmieniać wygląd okien dialogowych i statystycznych
Reura	Tinto	Możesz zwerbować dopiero po tym, jak przyłączyła się do Ciebie Jeane
Georg	Path to TigerMouth	Po załatwieniu Neclorda [illegible] wo od wejścia do TigerMouth
Gantetsu	Southwindow	Po załatwieniu Neclorda. Siła (strenght) Twojej drużyny musi przekraczać 400 - tylko wtedy go przesuniesz
Pico	Greenhill	Przyłączy się do Ciebie dopiero po tym, jak zwerbujesz Annallee
Jude	Greenhill	Po odbiciu Greenhill. Poprosi Cię o "Clay" - weź od gościa ze szkoły - z pierwszego piętra, z pokoju z narysowanym młotkiem nad drzwiami
Alberto	Tinto	Pójdź do niego dopiero wtedy, gdy już przyłączyli się do Ciebie Annallee i Pico
Vincent	Radat	Zamek musi być rozbudowany na level 4. W grupie, która do niego pójdzie, musi być Simone
Tessai	Kuskus	Zamek musi być rozbudowany na level 2. Udaj się do niego z Viktorem po odbiciu Greenhill (jest w kuźni).
Pesmerga	Wind Cave	Zamek musi być rozbudowany na [illegible] 4
Genshu	Coronet	Zamek musi być rozbudowany na level 4, a broń [illegible] na level 15.
Mazus	Crom Mines	Zamek musi być rozbudowany na level 4
Abizboah	Crom Mines	Zamek musi być rozbudowany na level 3. Po załatwieniu Neclorda pójdź do kopalni i miej [illegible] od Badeauxa

POSTACIE SPOZA "WAŻNEJ" 108-mki

Loradia	Crom Mines	Pójdź dopiero po zrekrutowaniu Abizboah
Chuchara	Twój zamek	Możesz zwerbować dopiero wtedy, gdy już Abizboah i Loradia się do Ciebie przyłączyli
Mekumaku	[illegible]	Latająca wiewiórka - patrz rozdział "Rekrutacja latających wiewiórek"
Mikumiku	[illegible]	Latająca wiewiórka - patrz rozdział "Rekrutacja latających wiewiórek"
Mekumeku	[illegible]	Latająca wiewiórka - patrz rozdział "Rekrutacja latających wiewiórek"
Mokumoku	[illegible]	Latająca wiewiórka - patrz rozdział "Rekrutacja latających wiewiórek"
McDohl	Gregminster	musisz rozpocząć grę korzystając z końcowego Save'a z pierwszej części. Patrz rozdział "Powrót McDohla - bohatera pierwszego SUIKODENa"

UWAGI:

- jeśli chcesz zdobyć Krakena i [illegible] powyżej, nie możesz wypełnić questu "Unicorn Curse"
- Badeaux daje Ci tylko dwa kryształy, więc [illegible] (z czterech). Chuchura przyłączy się automatycznie, jeżeli masz Krakena

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

AJU

No i stało się – w k[illegible] [illegible]czekaliśmy się [illegible] części RESIDENTa. Przystąpiłem [illegible] gry, ale nie przypuszczałem, że ukończę ją w [illegible] [illegible]ż, jest ona krótka, nie[illegible] do gatunku, ale opis pe[illegible] przyda, w czym uświad[illegible] nie telefony do zg[illegible] [illegible]. Nie robiłem map, gdyż można je bez trudu od[illegible]naleźć w grze i wydaje mi się, że drukowanie ich byłoby jedynie zmarnowaniem miejsca. A zatem... zaczynamy.

Najpierw kilka informacji (w większości dla przypomnienia, ew. dla tych, którzy nie grali w poprzednie części) pomocnych w trakcie gry.

W RES można łączyć przedmioty. Aby tego dokonać, musisz wybrać pierwszą rzecz, którą chcesz połączyć. W menu, które się pojawi wybrać drugą opcję, a następnie wybrać drugi przedmiot. W ten sposób możesz np. połączyć dwa opakowania tej samej amunicji (aby zajmowały mniej miejsca w inwentarzu) lub inne, co jest wyszczególnione w opisie.

W trakcie gry znajdujesz amunicję oraz [illegible] [illegible] pierwszą od razu [illegible] do pistoletu, natomiast [illegible] zamienić w amunicję. W tym [illegible] połączyć proch z dawną ma[illegible], którą masz w plecaku od samego [illegible] gry. Istnieją trzy rodzaje pro[illegible] [illegible]owych broni), który da[illegible] można jeszcze mieszać ze sobą, [illegible] amunicję do innych, dodatko[illegible]. Eksperymentowanie pozostawiam [illegible] Drogi Graczu.

[illegible] w poprzednich częściach, zbierasz [illegible] roślinki, których są trzy rodzaje:

Zielona - przywraca 25% energii
Niebieska - [illegible] zatrucia (Poison)
Czerwona - zwiększa moc leczniczą zielonej

Roślinki można również łączyć ze sobą w celu zmnie[illegible] ilość miejsca zajmowanego w inwentarzu:
Z+Z - przywraca 50% energii
Z+N - przywraca 25% energii [illegible] zatrucie
Z+C - [illegible] 100% [illegible]
Z+Z+Z - przywraca 100% energii
Z+N+C - przywraca 100% energii oraz leczy zatrucie

Przeciwnicy są różni, ale generalnie różnice polegają na tym, ile strzałów trzeba oddać, aby ich unieszkodliwić (nie stosują innych technik ataku). Najliczniej reprezentowana jest rasa zombieków, na rozwalenie których wystarczy 1 strzał z Shootguna w głowę. Z pozostałymi jest różnie, ale generalnie nie przysparzają większych kłopotów, jeśli oczywiście masz amunicję, heh.

OPIS PRZEJŚCIA GRY

FAZA I

24 godziny przed zdarzeniami w RESIDENT EVIL 2

Przedmieścia (UPTOWN)

Gra rozpoczyna się od wybuchu, po którym oczom naszym ukazuje się główna bohaterka. Biegnij jedyną możliwą ścieżką (w dół ekranu) - jeśli chcesz, możesz po drodze zabić zombiaki, jednak nie jest to konieczne. Przejdź przez skrzynię i podejdź do drzwi. Na moment stracisz kontrolę nad Jill, a kiedy ją odzyskasz podejdź do zachodniej ściany i zabierz spray leczniczy. Wejdź po schodach, skręć w prawo, pobiegnij do samego końca i przejdź przez drzwi. Właśnie znalazłeś się w pierwszym pokoju z „nagrywalką". Jednak zanim zrobisz Save'a, zabierz błyszczący klucz wiszący tuż przy wejściu, następnie wejdź do menu inwentarza i przeczytaj książki niebieską i czerwoną (pierwsza opcja). Z szafek zabierz proch, ze skrzyni taśmę do maszyny i nagraj stan gry. Jak zapewne wiesz, w skrzyni możesz przechowywać rzeczy, tym razem musisz zabrać ze sobą kluczyk. Wyjdź z pomieszczenia, zejdź po pierwszych schodach i przejdź przez drzwi po drugiej stronie (z zielonym napisem ponad nimi) - musisz je otworzyć znalezionym niedawno kluczykiem (nie będzie Ci on więcej potrzebny, więc możesz go spokojnie wyrzucić - pierwsza opcja). Idź dalej, przejdź przez drzwi, następnie w lewo i przez kolejne drzwi. Idź przed siebie aż dojdziesz do drzwi po prawej - przejdź przez nie. Zejdź po schodach i zabierz świecącą rzecz - jest to benzyna do zapalniczki. Podejdź do ciała leżącego po drugiej stronie lokacji i obejrzyj je. Zabierz Shootguna (jeśli grasz w trybie Heavy, to bardzo Ci się przyda), po czym wróć na górę. Przejdź na następny ekran i idź w prawo, skąd zabierz roślinki i przejdź przez drzwi. Idź na wprost, skręć w prawo i idź dalej aż zobaczysz skrzynie. Wejdź na nie i zabierz z [illegible] mapę. Wejdź po schodach do góry [illegible] kolejne roślinki. Wróć na dół, idź [illegible] następnych drzwi. Za nimi zoba[illegible] po prawej stronie. Zejdź więc na dół, przebiegnij na drugą stronę i wejdź po kolejnych schodach. Przejdź przez drzwi, obejrzyj scenkę i pomóż kolesiowi rozprawić się z zombiakiem. Jeśli grałeś w poprzednie części RE, to może rozpoznasz w nim (w kolesiu, nie w zombiaku) Brada - pilota helikoptera z „jedynki". Kiedy wyjdzie, podejdź do drzwi, których użył i poszukaj błyszczącego przedmiotu. Okaże się nim zapalniczka Zippo, którą od razu połącz z benzyną. Wejdź za bar, obejrzyj pocztówkę, podejdź do kasy i zabierz amunicję. Wyjdź przez drzwi, którymi przyszedłeś, przebiegnij przez plac, wejdź po schodach i wbiegnij w korytarz prowadzący na północ. Przejdź przez drzwi i pobiegnij do końca. Poczekaj aż potwory rozwalą kratę, cofnij się i w odpowiednim momencie strzel w czerwoną beczkę. Jeśli dobrze wymierzysz, pozbędziesz się kłopotu, w przeciwnym wypadku wykończ kilkoma strzałami tych, którzy przetrwali. Teraz [illegible] bezpiecznie podejść do drzwi po prawej i odblokować je używając do tego celu zapalniczki. Przejdź przez nie i idź na wprost aż zobaczysz dwoje drzwi. Te po lewej prowadzą do pomieszczenia z „nagrywalką" (polecam i przy okazji zostaw w skrzyni zapalniczkę). Po załatwieniu „obowiązków" przejdź przez drzwi na wprost, skręć w lewo i przejdź przez kolejne. Znajdziesz się przed posterunkiem policji. Tutaj także czeka Cię pierwsze spotkanie z Nemesisem, czyli głównym przeciwnikiem w grze.

Posterunek policji (POLICE STATION)

[illegible]ence będziesz mieć do wyboru dwie opcje:

I. walka
II. ucieczka

Ja polecam tę pierwszą, gdyż później jest trochę mniej biegania. Staraj się tak biegać, aby dostać się do ciała komandosa leżącego na [illegible]. Zabierz jego portfel, a następnie szybko przejdź przez drzwi na północy - znalazłeś się właśnie wewnątrz posterunku. [illegible] wygląda znajomo, nieprawdaż? Obok głównego wejścia stoją - w doniczkach - roślinki, jeśli chcesz możesz je zabrać. Zanim pójdziesz dalej, wejdź do Menu Inwentarza i obejrzyj portfel - znajdziesz kartę ID. Przejdź na drugą stronę holu - jeśli masz przy sobie taśmę, to możesz tu zapisać stan gry. Obok komputera znajdziesz mapę posterunku, a na biurku amunicję. Teraz włącz komputer i zapisz (względnie zapamiętaj) losowo wybrany kod, który pojawi się na ekranie. Wyjdź z komputera i przejdź przez drzwi na wprost (na zachodzie). Przejdź na drugi koniec pomieszczenia, idź w prawo i użyj drzwi. Obejrzyj szafkę (świeci się przy niej czerwona lampka) i zabierz diament. Przejdź na drugą stronę lokacji i podejdź do drugiej szafki oznaczonej w ten sam sposób. Otwórz ją wpisując wcześniej zapamiętany kod i zabierz klucz. Wyjdź przez drzwi, skręć w lewo i idź aż do schodów pod nimi znajduje się lokacja ze skrzynią i maszyną do pisania, więc nie omieszkaj tam wstąpić. Przy okazji zostaw w skrzyni kartę ID oraz diament. Wróć na korytarz i wejdź po schodach na pierwsze piętro. Pobiegnij do samego końca, przejdź przez drzwi, biegnij dalej i otwórz kluczem pierwsze napotkane drzwi. Na biurku stojącym pośrodku znajdziesz wytrych, po lewej stronie pokoju amunicję, a po prawej apteczkę. Następnie przeczytaj informację, która jest w faksie (obok drzwi) i zajrzyj do szafki, z której zabierz Magnum lub wyrzutnię granatów (wybierane losowo). Wróć na korytarz i wyjdź z posterunku policji. Po drodze ponownie zaatakuje Cię Nemesis, ale nawet nie próbuj z nim walczyć, gdyż tym razem uzbrojony będzie dodatkowo w wyrzutnię rakiet.

Centrum miasta (DOWNTOWN)

Upewnij się, że masz wytrych, idź ulicą do końca, a następnie skręć w lewo. Użyj wytrycha i przejdź przez drzwi. Biegnij uliczką, za drugim rogiem zobaczysz ciało leżące na ziemi, a przy nim amunicję oraz notatkę. Wyjdź przez następne drzwi, skręć w lewo, zabierz 2 niebieskie roślinki i skorzystaj z drzwi. Po prawej stronie zobaczysz drzwi, więc przejdź przez nie – znajdziesz się w garażu. Podejdź do samochodu stojącego pod ścianą i zabierz z niego kabla. Przejdź na drugi koniec lokacji i wyjdź z niej. Znajdziesz się w kolejnym pokoju z „nagrywajką”. Jeśli potrzebujesz amunicję, to zabierz ją, a następnie nagraj stan gry na kartę pamięci. Skorzystaj z drugich drzwi, zejdź ulicą w dół i przejdź przez kolejne drzwi. Na ścianie wisi mapa, więc nie omieszkaj jej zabrać. Idź przed siebie, zabij dwa demony, po czym skręć w lewo i użyj drzwi, aby wydostać się z tej lokacji. Teraz możesz udać się w jedno z dwóch miejsc - w zależności, które wybierzesz następnych kilka zdarzeń będzie się od siebie różnić (wybierz podpunkt A lub B).

A. Restauracja (RESTAURANT)

Spójrz na mapę i z jej pomocą dojdź do restauracji. Z jednego ze stolików zabierz przewodnik po mieście i przejdź na zaplecze. Na samym końcu stoi zamknięta szafka. Otwórz ją wytrychem i zabierz łom. Wróć się kawałek i metalowym drągiem rozwal zamek do spiżarni. W tym momencie pojawi się Nemesis, a Ty będziesz mieć do wyboru dwie opcje:

I. zejść po drabinie
II. wykorzystać ulatniający się gaz

Obojętnie którą z tych opcji wybierzesz, czeka Cię krótka scenka. Pobiegnij do drzwi obok szafki, w której był łom, i znajdziesz się ponownie na ulicy. Skręć w lewo, potem w prawo i idź wąskim przesmykiem aż zobaczysz drzwi po prawej stronie. Za nimi znajduje się „nagrywajka” czyli chwila wytchnienia. Przed wyjściem zabierz korbę z podłogi, po czym wróć na alejkę i uważając na bosse przedostań się do drzwi na jej drugim końcu - przejdź przez nie. Skręć w prawo i wejdź w pierwsze drzwi, jakie zobaczysz po lewej stronie, a znajdziesz się w siedzibie lokalnej gazety. Z biurka zabierz spray, a z budki telefonicznej po lewej stronie zdjęcie. Pośrodku lokacji stoi mała drabina - przepchnij ją do końca w lewo i naciśnij świecący na czerwono przycisk. Zejdź na dół, podejdź do metalowych krat, naciśnij kolejny przycisk i przejdź przez otwarte drzwi. Wbiegnij po schodach na samą górę, następnie do biura i zabierz diament. Odszukaj wiadomość i ją przeczytaj. Teraz szybko wydostań się z płonącego budynku. Przeskocz do punktu C w moim opisie.

B. Biuro gazety lokalnej (THE NEWSPAPER OFFICE)

Zorientuj się na mapie, gdzie znajduje się redakcja, wejdź do środka. Z biurka zabierz spray, a z budki telefonicznej (wisi po lewej stronie) zdjęcie. Teraz przepchnij drabinkę w lewo i użyj czerwonego przycisku. Zejdź na dół, podejdź do metalowych krat i naciśnij kolejny przycisk. Wbiegnij po schodach na samą górę - spotkasz tam Carlosa. Znowu do wyboru pojawią się dwie opcje:

I. skok przez okno
II. ukrycie się

Jeśli wyskoczysz przez okno, biegnij alejką do końca i przejdź przez drzwi. Jeśli się ukryjesz, to odczekaj chwilkę, wyjdź z biura i zabierz błyszczącą się rzecz leżącą w holu na podłodze. Wyjdź teraz z budynku i idź do restauracji. Z jednego ze stolików zabierz przewodnik po mieście, przejdź na zaplecze. Na końcu korytarza stoi zamknięta szafka, którą otwórz wytrychem i zabierz łom. Za jego pomocą otwórz drzwi prowadzące do spiżarni (w podłodze), zejdź na dół i zabierz diament z ciała leżącego na ziemi. Wróć na górę - w tym momencie „drogi” łączą się... (przeskocz do podpunktu C)

C. Ratusz Miejski (CITY HALL)

Podejdź pod duże wrota z napisem CITY HALL i włóż dwa diamenty w kamienną płytę po prawej stronie. Przejdź przez otwartą bramę, idź do końca, a na rozstaju ścieżek idź w lewo. Przejdź przez drzwi, przebiegnij korytarzem do końca i użyj kolejnych. Tam strzel w czerwoną beczkę, aby pozbyć się jednocześnie kilku zombieków. Idź przed siebie aż zobaczysz tramwaj, wejdź do niego używając drugich drzwi (pierwsze są na razie zamknięte). Zobaczysz tam scenkę, po której przejdź na przód pojazdu i zabierz klucz francuski. Wyjdź na zewnątrz.

Tramwaj (CABLE CAR)

Odszukaj na mapie stację benzynową i idź do niej. Podejdź do zamkniętych drzwi, włóż korbę w specjalne miejsce obok nich, a następnie użyj klucza, aby podnieść kratę. Wejdź do środka, zabierz spray z biurka, po czym podejdź do szafki i przygotuj się na pierwszą łamigłówkę. Należy tak zapalić czerwone lampki, aby choć jedna odpowiadała literce, która podświetlona jest kolorem zielonym. Zagadka ta jest generowana losowo, więc nie mogę podać przepisu na jej rozwiązanie (zresztą od czego macie szare komórki, hehe!). Zabierz zdobycz i wyjdź z budynku, którymi drzwiami? Sprawa sama się rozwiąże. Po wyjściu idź w lewo, przejdź przez drzwi, wróć się aż do miejsca, w którym znajduje się wejście do ratusza. Przejdź przez nowo otwarte drzwi, podejdź do posągu i naciśnij przycisk, po czym zabierz książkę. Wyjdź z ratusza i idź w lewo, a potem raz jeszcze w lewo. Znajdziesz się w rogu ulicy, gdzie zobaczysz [illegible], w które idealnie pasuje książka. Włóż ją tam, a będziesz móc zabrać brązową płytę. Wróć się teraz do posągu i włóż płytę w miejsce książki - w ten sposób zdobędziesz akumulator (!?!). Musisz się teraz wrócić do nieczynnej windy (to tam, gdzie pierwszy raz, i jak na razie jedyny, spotkałeś demony). Włóż akumulator na swoje miejsce i zjedź windą na dół. Teraz możesz dotrzeć do stacji metra. Przebiegnij przez otwartą przestrzeń i wejdź na stację metra (pierwsze drzwi są zablokowane). Przejdź przez kolejne i idź korytarzem do samego końca. Zobaczysz tam przycisk świecący na czerwono - naciśnij go i wróć się kawałek do [illegible] znajdującej. Uaktywnij ją i wykonaj [illegible] operacje, dzięki którym otworzysz drzwi. Najpierw wybierz górną opcję i naciśnij w kolejności „dół, góra, dół, góra” - pierwsze drzwi otwarte. Teraz wybierz dolną opcję i naciśnij: „góra, dół, dół, dół” - drugie drzwi otwarte. Wejdź w pierwsze z nich i zabierz bezpiecznik leżący na [illegible]. Wyjdź na zewnątrz, a zostaniesz zaatakowany przez zombieki. Znowu będziesz mieć do wyboru dwie opcje

I. ucieczka przez drzwi
II. użycie elektrycznego przełącznika

Jeśli uciekniesz - uważaj, bo możesz zostać zaatakowany przez Nemesisa. Jeśli wybierzesz drugą opcję - rozpraw się z potworami i również wyjdź ze stacji. Teraz możesz udać się w drogę aż do przedmieścia (UPTOWN). Gdy wyjdziesz z garażu przejdź przez pierwsze drzwi - pobiegnij korytarzem do samego końca, gdzie zobaczysz wąż pożarniczy. Używając klucza odkręć go, wróć się kawałek i przejdź przez pierwsze drzwi po lewej stronie. Pobiegnij alejką do końca, użyj drzwi, idź dalej i wejdź w pierwsze wrota po lewej stronie. Podejdź w dół aż zobaczysz hydrant (usłyszysz odgłos kapiących kropel). Przymocuj do niego wąż i ugaś pożar. Uzyskasz w ten sposób dostęp do kolejnych drzwi - oczywiście przejdź przez nie. Pobiegnij korytarzem do końca i użyj drzwi. Z wózków leżących po prawej stronie zabierz kolejną korbę i idź dalej aż do Sales Office (zobacz na mapie). Gdy znajdziesz się już w środku, zobaczysz scenkę. Następnie podejdź do szafki obok ciała i zabierz [illegible] oraz spray. Wróć się kawałek i przeczytaj notatkę leżącą obok pilota do telewizora. Następnie włącz telewizor i obejrzyj reklamę - zapamiętaj nazwę produktu, gdyż jest to hasło do komputera. Włącz komputer, wpisz hasło i otwórz drzwi, przez które od razu przejdź. Idź do samego końca i z jednej z półek zabierz olej. Kiedy będziesz wracać, zaatakuje Cię kilkanaście zombieków; nie przejmuj się tym, gdyż jest na nich spo-

Piła

sób. Kiedy skończy się animacja - strzel w zawór wystający z rury. W ten sposób uwolnisz gorącą parę, która zabije przeciwników. Teraz czeka Cię kolejna długa wędrówka, bo aż do tramwaju, który jesteś w stanie teraz naprawić. Po drodze czeka Cię kilka „niespodzianek" i tak przechodząc przez garaż nagle zapadnie się podłoga, a gra ponownie da Ci do wyboru dwie opcje. Jednak akurat w tym przypadku jest to zupełnie obojętne, którą wybierzesz. Druga niespodzianka jest niebezpieczna i zaskoczy Cię, gdy już będziesz blisko „tramwAju". W pewnym momencie zapadnie się podłoga i spadniesz w dół. W tym samym momencie zaatakuje Cię ogromny robak. Masz dwa możliwe wyjścia z opresji - zabić robala (bardzo trudne) lub opuścić drabinę. Aby tego dokonać, musisz szybko podbiec do pierwszego guzika znajdującego się na ścianie, nacisnąć go, po czym pobiec do drugiego - znajdującego się po drugiej stronie korytarza - i również go nacisnąć. Przejdź na środek, naciśnij jeszcze jeden guzik - zjedzie drabina, po której opuścisz śmiertelną pułapkę. Teraz już bez przeszkód dotrzesz do tramwaju. Wejdź do środka, połącz obydwa oleje jakie posiadasz w inwentarzu i użyj mieszaniny na zepsutej skrzynce. Do tego dołóż jeszcze bezpiecznik oraz kable, a naprawisz czerwony pojazd. Będziesz świadkiem kolejnej scenki, po której przejdź na przód tramwaju, znowu scenka, znowu przejdź na tył, aż w końcu pojawi się kolejne „wybieraczka":

I. wyskoczyć przez okno
II. użyć hamulca bezpieczeństwa

Proponuję wybrać to drugie rozwiązanie, a znajdziesz się tuż przed wieżą, którą widziałeś wcześniej na zdjęciu. Rozejrzyj się dookoła w celu znalezienia jakichś przydatnych rzeczy i wejdź bocznymi drzwiami do środka. Przejdź przez następne drzwi, a znajdziesz się w lokacji z „nagrywajką" - wykorzystaj to. Następnie zabierz klucz z szafki stojącej na drugim końcu pokoju, wyjdź z powrotem i otwórz drzwi po przeciwnej stronie. Porozmawiaj z Carlosem. Rozejrzyj się za jakimiś „dobrami" i wyjdź drugimi drzwiami. Zbadaj ciało leżące na ziemi, zabierz amunicję oraz notatkę. Podejdź do biurka, a znajdziesz na nim spray. Przejdź przez drzwi na wschodniej ścianie i poszukaj zdjęcia (leży na stoliku). Wyjdź przez drzwi prowadzące w kierunku południowym, a znajdziesz się w kolejnej „nagrywaczce". Nie nagrywaj jeszcze stanu gry, tylko przejdź dalej, zabierz klucz ze schowka w ścianie, wróć się i dopiero teraz nagraj stan. Wróć do głównego holu i wejdź po schodach na pierwsze piętro. Tam rozwal pająki czające się na suficie (uważaj tylko, żeby Cię nie zatruły) i przejdź przez drzwi znajdujące się na drugim końcu korytarza. Znajdziesz się na balkonie. Użyj kluczyka na złotej płycie będącej pośrodku lokacji, a pojawi się drabina. Wejdź po niej i zabierz metalową zębatkę leżącą na szafce po prawej stronie. Przejdź na drugą stronę, gdzie czeka Cię do rozwiązania zagadka logiczno-muzyczna. Usłyszysz melodię, którą musisz potem od[illegible] nie mogę podać rozwiązania, gdyż melodia jest generowana losowo. Objaśnię jedynie co oznaczają te „krzaczki", a więc tak (od lewej): 1 melodia, 2 melodia, następny, poprzedni, stop. Nie jest to takie trudne, jak by się mogło na pierwszy rzut oka wydawać. Zabierz klucz i połącz go z tym, który już masz od dłuższego czasu. Wróć na sam dół - do pokoju, w którym szukałeś zdjęcia - i otwórz nowym kluczem zielone drzwi. Po drodze czeka Cię kolejne spotkanie z Nemesisem i znowu dwie opcje do wyboru:

I. włączenie światła
II. porażenie prądem

Obojętne którą z nich wybierzesz - będzie dobrze. Gdy przejdziesz przez zielone drzwi, zabij pająki i udaj się do następnej lokacji. Tam po lewej stronie zobaczysz trzy zegary, a po prawej trzy posągi. Zabierz z posągów kamienie i podejdź do zegarów. Musisz teraz wiedzieć, że każdy z nich odmierza inny czas. Pierwszy z lewej odmierza czas przeszłości, środkowy teraźniejszości, a ten po prawej przyszłości. Musisz tak powkładać kamienie, aby na środkowym zegarze widniała godzina 12:00. Ale aby pozytywnie rozwikłać tę zagadkę, musisz zwrócić uwagę na to, która jest aktualnie godzina (na środkowym zegarze) - od tego zależy dalsze postępowanie. Mogą być cztery możliwości, i tak (podaję kolejność wkładania kamieni oznaczając je kolorem):

5:00	srebrny	czarny	złoty
7:00	czarny	srebrny	złoty
9:00	czarny	złoty	srebrny
11:00	złoty	czarny	srebrny

Po prawidłowym ulokowaniu kamieni otrzymasz złotą zębatkę, którą połącz z metalową. Teraz ponownie musisz iść na szczyt wieży ale najpierw radzę Ci nagrać stan gry oraz zebrać jak najwięcej broni, amunicji oraz lekarstw, gdyż tym razem będziesz musiał już rozprawić się z Nemesisem. Gdy załatwisz już wszystkie sprawy, udaj się na szczyt wieży, włóż koło zębate w brakujące miejsce, zejdź po drabinie w dół i opuść wieżę. Zobaczysz kilka efektownych filmików i scenek, a następnie przystąpisz do walki. Nie jest ona zbyt trudna, wymaga jedynie odrobiny cierpliwości i dużego zapasu amunicji. Po pokonaniu Nemesisa kończy się pierwsza część gry.

FAZA II
24 godziny po zdarzeniach w RESIDENT EVIL 2

CARLOS

Akcja przeniesie się z powrotem do wieży i zobaczysz Jill leżącą w kapliczce. Okaże się, że została zainfekowana wirusem. Ty, jako Carlos, będziesz musiał ją uratować. W tym celu musisz udać się do szpitala, zdobyć antidotum i wrócić z nim do Jill. Nie jest to łatwa sprawa, gdyż po drodze czyhać na Ciebie masa zombiaków. Proponuję więc nagrać stan gry, zabrać całą amunicję i ruszyć w drogę... Pobiegnij do miejsca z trzema zegarami, przejdź za posągi i przesuń dzwon tarasujący przejście. Wyjdź na zewnątrz, włącz mapę, zobacz gdzie jest szpital, pobiegnij i wejdź do środka (szpitala oczywiście). Przejdź przez najbliższe drzwi, a potem przez kolejne. Obejrzyj ciało i przeczytaj notkę. Z biurka zabierz magnetofon, a z szafki stojącej za zwłokami amunicję. Obok szafek wisi mapa - też ją zabierz. Podejdź do windy (po drugiej stronie pokoju) i obejrzyj panel obok niej. Wybierz pierwszą opcję, a następnie użyj magnetofonu, aby przywołać windę. Wejdź do środka i pojedź na piętro B3. Przejdź przez pierwsze drzwi, obejrzyj scenkę i przejdź do sąsiedniego pomieszczenia. Po lewej stronie stoi szafka, a w niej leży błyszcząca rzecz - zabierz ją. Teraz przyjrzyj się dokładniej biurku stojącemu pośrodku pokoju, aby znaleźć kolejną notatkę. Użyj stołczka, który wziąłeś z szafki na maszynie pomiędzy zbiornikami. Sprawdź panel po prawej i wybierz pierwszą opcję, aby opróżnić zbiorniki. Teraz podejdź raz jeszcze do maszyny i wybierz pierwszą możliwość. Zobaczysz pięć opcji - pierwsze trzy zmieniają pozycję dźwigni, czwartą schodzisz niżej, dzięki czemu możesz zmienić pozycję następnych dwóch dźwigni, a wybierając ostatnią wychodzisz z tego ekranu. Używając tych opcji musisz dopasować światełka po obydwu stronach - naciśnij więc „I dół", „III dół" i na końcu „A dół". Gdy rozwiążesz zagadkę, zabierz rzecz do której uzyskasz dostęp i wróć do windy. Pojedź na czwarte piętro. Wysiądź z windy, skręć w lewo i wejdź w pierwsze drzwi. Obejrzyj ciało lekarza i zapisz kod, jaki zobaczysz. Wyjdź z powrotem i przejdź korytarzem do samego końca, przejdź przez drzwi, które są po przeciwnej stronie windy. Przejdź na drugi koniec lokacji i zabierz z biurka klucz oraz zdjęcie. Z białego biurka zabierz amunicję. Wyjdź, wróć do krótkiego korytarzyka i wejdź w ostatnie drzwi po prawej (otworzysz je znalezionym kluczykiem). Na końcu pomieszczenia zobaczysz szafkę, którą musisz przesunąć w jeden z narożników. W który? To zależy od tego, jaki zobaczyłeś kod przy doktorze; jeśli był to kod 531 to przesuń szafkę w lewy górny róg, 325 lewy dolny, 104 prawy dolny, a jeśli 253, to w prawy górny róg. Jeśli przesuniesz szafkę tak, że nie będziesz móc jej ruszyć, to zwyczajnie wyjdź z pomieszczenia i wejdź doń raz jeszcze. Po prawidłowym ustawieniu szafki znajdziesz sejf, który otwórz wpisując kod znaleziony przy doktorku. Zabierz niebieską fiolkę i połącz ją z tą, którą znalazłeś wcześniej. Zjedź windą na pierwsze piętro i opuść szpital. Będziesz mieć na to 20 sekund (w trybie Heavy 7 sekund), ale z pewnością sobie poradzisz.

Wróć do Jill i daj jej zdobyte antidotum. Po drodze ponownie napadnie Cię Nemesis, ale olej go i staraj się go unikać, aby nie tracić energii.

Piła

PARK

No to wracamy do postaci Jill. Zapisz stan gry i upewnij się, że masz ze sobą wytrych. Wyjdź z wieży przez tylne drzwi (te zablokowane wcześniej przez dzwon), przejdź na drugą stronę i za pomocą wytrycha otwórz drzwi. Z szafki wiszącej na ścianie zabierz klucz do parku, po czym wyjdź na zewnątrz, skręć w lewo i wejdź po schodach do parku. Idź do schodów znajdujących się na wschodzie i zejdź w dół. Przejdź przez przystań i idź dalej aż zobaczysz czerwoną beczkę -obok niej znajdziesz klucz oraz notatkę. Wróć do centrum parku i tym razem użyj wyjścia będącego na zachodzie. Po prawej stronie zobaczysz maszynę - wejdź do wody używając podestu po lewej, przejdź do końca zbiornika i zapamiętaj ułożenie przekładni. Wróć z powrotem, podejdź do maszyny i ustaw przełożenia dokładnie w taki sam sposób, a następnie naciśnij guzik. Kiedy zbiornik będzie suchy, wejdź do niego raz jeszcze i zejdź nowo odkrytym przejściem. Pobiegnij do końca ścieku i wejdź po drabinie. Znajdziesz się na cmentarzu - przejdź pod północną ścianę i w prawo, gdzie zobaczysz drzwi. Otwórz je znalezionym kluczem. Wewnątrz zobaczysz szafkę, a w niej rurę - zabierz ją. Przejdź do sąsiedniego pokoju, gdzie znajduje się „nagrywajka" Zapisz stan gry i zabierz zapalniczkę. Wróć do poprzedniej lokacji i użyj zapalniczki na kominku. Po krótkiej scence rozwal mur do końca, posługując się rurą. Na dużym stole znajdziesz klucz oraz notatkę, a na tablicy kolejną informację. Wyjdź z pokoju i zapisz stan gry raz jeszcze, gdyż za momencik czeka Cię trudna walka - z wielkim robalem. Wyjdź z chatki, przejdź kawałek, a robal Cię zaatakuje. Kiedy „będzie po nim", wdrap się po kracie. Wróć do centrum parku, ponownie zejdź po schodach prowadzących na wschód i idź aż zobaczysz zamkniętą bramę. Otwórz ją kluczem i przejdź przez most na drugą stronę. Kiedy będziesz mniej więcej pośrodku, zaatakuje Cię Nemesis Dwie opcje:

I. zrzucić go z mostu
II. samemu skoczyć z mostu

Proponuję wybrać pierwszą opcję, gdyż właśnie w stosunku do niej będę kontynuować opis. Wprawdzie niewiele by się on różnił, ale to pozostawiam Wam do rozpracowania... Wejdź do fabryki i pobiegnij korytarzem do samego końca. Wejdź do pokoju z „nagrywarką", gdzie porozmawiej z Carlosem i zapisz stan gry. Obok maszyny do pisania leży raport - obejrzyj go. W szafce po lewej znajdziesz klucz. Przejdź teraz do następnego pomieszczenia, w którym czeka Cię zagadka. Musisz tak naciskać przyciski, które są przy rurach, aby móc dotrzeć do komputera stojącego na drugim końcu (chwila pomyślunku i z pewnością sobie poradzisz). Kiedy naciśniesz przycisk przy komputerze, otworzą się drzwi w drugim końcu budynku. Wróć przez pokój z „nagrywajką" na korytarz. Znalezionym kluczem otwórz pierwsze drzwi po lewej. W środku znajdziesz dysk systemowy, który zabierz. Obok drzwi prowadzących na północ znajdziesz mapę W jednym z rogów znajdziesz trzy zielone roślinki - weź je, bo z pewnością Ci się przydadzą. Użyj windy, która znajduje się w tej lokacji i pojedź na pierwsze piętro. Obok komputera znajdziesz amunicję - weź ją i przejdź przez następne drzwi. Wskocz na występ i przejdź do pomieszczenia z „nagrywarką". Możesz tutaj zostawić na razie dysk systemowy. Na jednej ze ścian zobaczysz panel z niebieskimi lampkami - obejrzyj je i zabierz rurkę. Przejdź do następnej lokacji i do samego jej końca. Włóż rurkę do maszyny i przygotuj się do rozwiązania najtrudniejszej zagadki logicznej w całej grze. Niestety, ta zagadka także jest generowana losowo, więc nie mogę podać przepisu na jej rozwiązanie. Wyjaśnię jedynie, o co chodzi.
Otóż u góry ekranu widnieje obrazek, który musisz ułożyć. Poniżej widzisz trzy paski, które musisz tak ułożyć, że jakby je ustawić jeden na drugim, to utworzą górny obrazek. Jest to bardzo trudne... sam spędziłem nad tym zadaniem ponad 40 minut, wkurzając się co chwilę. I tak jak pisałem wcześniej - nie ma na to żadnego złotego środka, każda rozgrywka ma inny obrazek do ułożenia, więc nie mogę Ci bardziej pomóc.
Po poprawnym rozwiązaniu zagadki otrzymasz klucz. Włóż go do maszyny znajdującej się obok, aby otrzymać kolejny klucz. Idź teraz na drugie piętro, zabierz po drodze dysk systemowy i kiedy wyjdziesz z windy - idź w lewo, a dojdziesz do drzwi, które niedawno udało Ci się otworzyć. Przejdź przez następną lokację i użyj dysku systemowego na zamku

ATAH

Rozwal Nemesisa (kolejny raz, heh) i zabierz kartę identyfikacyjną od doktorka. Użyj jej na zamku obok drzwi i wyjdź z tej lokacji. Wróć teraz do pomieszczenia z „parą" (tam, gdzie bawiłeś się przyciskami, drugie piętro). Ponownie użyj karty identyfikacyjnej, tym razem na windzie, i zjedź na dół. Po lewej stronie windy znajdziesz amunicję - weź ją, bo jeszcze Ci się przyda. Przejdź na koniec korytarza i użyj klucza na szafce, aby w końcu zdobyć Rocket Luncher. Teraz udaj się do najbliższego pomieszczenia z „nagrywarką" (windą do góry), zostaw wszystkie przedmioty i zabierz jak najwięcej broni oraz lekarstw (upewnij się, że masz Rocket Luncher). Wyjdź na korytarz, przejdź nim do końca, a zobaczysz zamknięte drzwi - otwórz je kartą identyfikacyjną. Przejdź przez następny korytarz i przez drzwi. Obejrzyj scenę, a następnie zabierz radar leżący na biurku. Następnie zejdź po drabinie w dół (usłyszysz jeszcze komunikat informujący Cię, że tym razem rakieta została wystrzelona naprawdę - od tego momentu masz 10 minut). Na dole zobaczysz skrzynię - jeszcze raz upewnij się, że masz odpowiedni zapas amunicji i lekarstw. Pobiegnij korytarzem do końca i przejdź przez drzwi. Z ziemi zabierz zdjęcie i przejdź przez kolejne drzwi. Podejdź do komputera obejrzyj go. Teraz przejdź na drugą stronę hali i wsuń baterię oznaczoną numerem 1, aby rozpocząć aktywację systemu W tym momencie pojawi się Nemesis, więc wykorzystaj Rocket Luncher wystrzel w niego wszystkie 4 pociski. Gdy zacznie się czołgać, podbiegnij do baterii z numerem 2 i wsuń ją. To samo zrób z baterią o numerze 3. I to właściwie już wszystko. Poczekaj aż Nemesis zostanie trafiony dwa razy strzałem z mega broni. Teraz podejdź do windy spróbuj wyjść. I to by było na tyle.. Obejrzyj końcowe demo, napisy i zobacz, co zdobyłeś. Możesz teraz zagrać raz jeszcze, po drodze wchodząc do butiku w celu zmiany ubrania lub aby zagrać w jedną z dodatkowych gier.

DODATKOWA GRA MERCENARIES: OPERATION MAD JACKAL

W tych „mini grach" wcielasz się w postać jednego z najemników (Carlos, Michael, Nikolai). Misję rozpoczynasz w tramwaju (centrum miasta) i w przeciągu 2 minut musisz dotrzeć do miejsca, w którym rozpoczynała się gra. 2 minuty to mało, ale programiści pomyśleli o bonusach, dzięki którym można uzyskać dodatkowe cenne sekundy. Aby tego dokonać, musisz zabijać przeciwników. Za każdego z nich jest inna premia czasowa - od 1 sekundy za kruka do 10 sekund za Nemesisa. Najlepszym rozwiązaniem jest zabijanie kilku przeciwników za jednym razem, co można wykonać strzelając w czerwone beczki lub używając Shootgune. Pieniądze, które zdobędziesz po zaliczeniu misji możesz zamienić na różne ciekawe dodatki. Za 2009 dolarów kupisz karabin maszynowy, za 3000 dolarów gatlinga, a za 4000 dolarów Rocket Luncher. Kiedy już je kupisz, możesz je wykorzystywać w trakcie normalnej gry, ale jedynie na takim poziomie trudności, jaki wybrałaś/eś za pierwszym razem. Za 9999 dolarów kupisz walizkę, dzięki której będziesz posiadać nieograniczoną ilość amunicji do każdej broni. Aby zdobyć kasę, w trakcie misji musisz uwolnić wszystkich ludzi, którzy przetrwali. Nie podam jednak ich lokalizacji - to pozostawiam Tobie, Drogi Graczu

PS: Za pomoc w ukończeniu gry dziękuję Kovaczowi.

Piła

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

MYSZAQ TONY HAWK jest grą wybitną, ma w sobie duszę. System wykonywania trików został opracowany niesamowicie rajcownie, a jednocześnie posiada ogromną głębię, trzeba wiele godzin treningu, co by opanować swoją ulubioną postać. Ja tylko z grubsza nakreślę tu co i jak robić, aby Twój skater nie lądował za każdym razem twarzą na asfalcie, jeno spadał na cztery kółka. Do osiągnięcia mistrzostwa, wirtuozerii w czesaniu tricków potrzeba będzie jednak czegoś więcej - serca

RUCHY SPECJALNE

Triki te da się wykonać tylko wtedy, gdy pasek widniejący w prawym, górnym rogu ekranu będzie zawierał żółtą energię (aby tak się stało, należy wykonać serię wysoko punktowanych trików pod rząd, najlepiej znaleźć jakąś rampę)

TONY HAWK

[illegible]e.	[illegible]
[illegible]ko	[illegible]
[illegible]nywanie trików	[illegible]
[illegible]sowanie ciałem	[illegible]

TRIKI

[illegible]	← ← + ■	[illegible]
[illegible] Flip [illegible] Mute	↓ → + ■	[illegible]
[illegible]p MC twist	→ → + ●	4000
[illegible]0	→, ↓ + ●	8000

BOB BURNQUIST

[illegible]e	[illegible]
[illegible]k	[illegible]
[illegible]nyw[illegible]	[illegible]
[illegible]sowanie ciałem	4

TRIKI

[illegible]ckflip	↑ ↓ + ●	[illegible]
[illegible] h	→, → + ▲	

[illegible]leży jak długo go wykonujesz

KAREEM CAMPBEL

[illegible]e.	
[illegible]kość	[illegible]
[illegible]nywa[illegible]	[illegible]
[illegible]sowanie [illegible]	6

TRIKI

[illegible]ntflip	↓ ↑ + ●	[illegible]
[illegible]flip U[illegible]lip	← → + ■	[illegible]
[illegible]r Slide	↑ ↓ + ▲	

[illegible]leży jak długo go wykonujesz

RUNE GLIFBERG

[illegible]e.	[illegible]
[illegible]kość	[illegible]
[illegible]nyw[illegible]	[illegible]
[illegible]sowanie [illegible]	[illegible]

TRIKI

[illegible]flip	→ → + ●	[illegible]
[illegible]rist Air	← → ●	[illegible]0
Front Back Kickflip	↑ ↓ + ■	1575

BUCKY LASEK

[illegible]e	5
[illegible]ko[illegible]	[illegible]
[illegible]nyw[illegible]	[illegible]
[illegible]sowanie ciałem	3

TRIKI

[illegible]erflip Airwalk	← → + ●	[illegible]
[illegible]	↓ ↑ + ■	2500
[illegible]	[illegible] + ●	[illegible]

CHAD MUSKA

Ollie.	6
[illegible]dkość	4
[illegible]nywanie trików	4
[illegible]sowanie ciałem.	[illegible]

TRIKI

Frontflip	↓ ↑ + ●	[illegible]
[illegible] Shove it rewind	→ → + ■	[illegible]
[illegible]sted 5-0 Thumpin	→ ↓ + ▲	

[illegible] jak długo go wykonujesz

ANDREW REYNOLDE

Ollie	[illegible]
Prędkość	[illegible]
[illegible]yko[illegible]	[illegible]
Balansowanie ciałem	

TRIKI

Backflip	↑ ↓ + [illegible]	[illegible]
[illegible]ple Kickflip	← ← + ■	[illegible]
[illegible]flip to Bluntside	↓ ↓ + ▲	

zależy jak długo go wykonujesz

GEOFF ROWLEY

Ollie	
[illegible]kość	5
Wykonywanie trików	
[illegible]ansowanie ciałe[illegible]	6

TRIKI

Darkside Grind	← → ▲	zależy jak długo go wykonujesz
Backflip	↑ ↓ + ●	[illegible]0
Double Hardflip	→ ↓ + ■	1500

ELISSA STEAMER

Ollie	6
Prędkość	4
Wy[illegible]ywanie trików	
Balansowanie ciałem	6

TRIKI

Backflip	↑ ↓ + ●	
[illegible]do Madonna	← ↓ + ●	[illegible]
Primo Grind	← ← + ▲	

zależy jak długo go wykonujesz

JAMIE THOMAS

[illegible]e.	5
[illegible]kość	5
Wykonywanie t[illegible]ków	4
[illegible]sowan[illegible]	7

TRIKI

Frontflip	↓ ↑ + ●	
[illegible] Flip	← ↓ + ■	[illegible]
[illegible] Footed Nosegrind	↑ ↑ + ▲	

[illegible]

ZASADY ROZGRYWKI

Ogólna za[illegible] są pr[illegible]to: [illegible]masz dziewięć obszarów, które należałoby zwiadzić przy pomocy Twojej wszędobylskiej dechy. Jednak za friko się tam nie dostaniesz, na każdej mapce masz do zdobycia 5 taśm wideo. Ich odpowiednia liczba umożliwi Ci dostęp do danej lokacji. Jak je zdobyć? Możesz załapać wyznaczoną liczbę punkt[illegible]w za triku[illegible], [illegible]możesz zebrać wszystkie literki tworzące wyraz SKATE, możesz wykonać charakterystyczne dla odpowiedniej planszy zadanie - przejechać po pięciu stołach, rozwalić 5 map w centrum handlowym, tudzież zaliczyć znaki "Zakaz skejtowania" ghe, ghe. Możesz także odnaleźć ukrytą taśmę, jednak wiedz, że nie należy to do najłatwiejszych zadań. Oto li[illegible]ta miejsc, gdzie możesz je pochwycić, [illegible] by było C[illegible] to łatwiej[illegible]

[illegible] śmę [illegible]

[illegible] tunel [illegible] jakąś [illegible]

stając [illegible] rozpędź się [illegible]

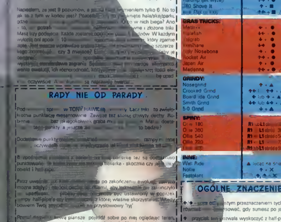
[illegible] T[illegible] dwóch [illegible]zyn zawieszonych [illegible] sufitem (nad [illegible]

przecięty [illegible] identyc[illegible]nymi dwiema s[illegible]ię [illegible] [illegible] pu[illegible] w [illegible] odpo[illegible]g[illegible]. Teraz pojedziesz [illegible]szyną, a taśma [illegible] w Twoje łapy.

D[illegible]wntown - Dostań się do ciężarówki z naczepą, z której będzie można wyskoczyć. Wybij szybę i jedź tym wąskim tunelem, aż dotrzesz na dach. Teraz dostań się na główną część dachu korzystając z małego otworu po lewej. Widzisz rampę po lewej? Wybijając się z jej środkowej części zahaczysz o ukrytą taśmę. Nie jest to bynajmniej zbyt proste. Musisz na tym ciasnym odcinku nabrać sporej prędkości.

Downhill Jam - Pojedź pochylnią w lewo przed dużym half-pipe'em. Dostań się stąd ko-

Piła



[illegible]rzystając z grubego kabla (ślizg) na obszar powyżej owego half-pipe'e [illegible] wal do końca, a później kolejnym kablem w lewo. Przeskocz nad dziurą [illegible] możesz skorzystać ze ściany - przejechać po niej robiąc ślizg), a następnie [illegible] wskocz na kamienną konstrukcję. Kolejna dziura - znów ją przeskocz. Teraz trzeba będzie daleko skoczyć ze zbliżającego się wła[illegible] urwiska (celuj [illegible] bardziej na prawą stronę). Jeśli wszystko wykonałeś poprawnie, zaplecz [illegible] znajdującą się nad dużą kolumną wystającą ze środka tego poziomu. [illegible] Niezły jesteś!

Streets - Zjedź w [illegible] a następnie pomknij w prawo - na ulicę. Dotrzyj do rampy koło ostatniego [illegible] znajdującego się po lewej stronie (za nim skończy się droga [illegible]) [illegible] rampy, a powinieneś wylądować na platformie [illegible]. Dotrzyj [illegible] szczyt budynku. Na dachu znajdują się kolejne rampy. [illegible] i walnij kickflipa, co by nabrać odpowiedn[illegible] [illegible] się z drugiej i przeleć nad [illegible]. Niezły lot. [illegible] na wcale nie tak pobliski balkon. Hej! Czyż przy okazji nie [illegible] właścicielem kolejnej taśmy?

Napisałem, że jest 9 poziomów, a [illegible] wymieniłem tylko 6. No to jak to z tym w końcu jest? Pozostałe [illegible] to zamknięte hale/skatyparki, gdzie [illegible] o co w nich biega? Ano - to, [illegible] potrafi[illegible] [illegible] trudne i złożone triki. Masz trzy podejścia. Każde zostanie ocenione [illegible] sędziów. W każdym wyłonią oni spośród 10 [illegible], który zgarnie złoto. Jest jeszcze wprawdzie srebro i [illegible] szczerze [illegible] czy 3 miejsce? [illegible] Żeby je osiągnąć [illegible] [illegible] wystarczą standardowe zagrania. [illegible] [illegible] ewolucji, ich różnorodność, [illegible] [illegible] ele[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] upad[illegible] oczywiście. A [illegible] są naprawdę twardzi...

RADY NIE OD PARADY

Pod[illegible] spr[illegible] w TONY HAWKu [illegible]. Łącz triki - to zwielokrotnia punktację niesamowicie. Zawsze też stosuj chwyty dechy. Robienie [illegible] bez jakiegokolwiek graba [illegible]. Masz dostać [illegible] tego punkty, a jeszcze [illegible] to będzie?

Dodatkowe punkty [illegible] rampy [illegible] oczywiście [illegible] [illegible]

Z [illegible] z barierki na [illegible] barierkę też są dodatkowo punktowane [illegible] barierka - skocznia czy jakiś [illegible] obiekt i half-pipe.

Patrz uważnie [illegible] po zakończeniu ewolucji [illegible] można [illegible] [illegible]), aby lądowanie nie zakończyło [illegible] upadkiem. [illegible] być ustawiony w poprzek rampy half-pipe'a czy [illegible], z której właśnie skorzystałeś. Wtedy bowiem Twój zawodnik [illegible] przysłowiowy "ryj".

Poznaj [illegible] nową plansze, pojeździj sobie po niej oglądając teren, [illegible] na rampach, poskacz po dachach. Niech ukształtowanie terenu wejdzie Ci w podświadomość, a kiedy już się już z nim zapoznasz, przystąp do działania.

Wszystkich pięciu zadań nie da się wykonać jednocześnie. Skup się więc i konsekwentnie np. szukaj liter tworzących wyraz SKATE, a nie "tam walnij trikulca, tu rozwal 1 z 5 koszy, a przy okazji złap jeszcze K I E". To nie ma sensu.

Przede wszystkim jednak mapki stworzono do freestyle'owania. Zbieranie kaset jest tu tylko dodatkiem. Odpręż się więc, zrelaksuj i poszalej sobie nawet po znanych już z trybu kariery etapach. Nie mając żadnych zobowiązań, po prostu beztrosko wykonując ewolucje, na nowo odkryjesz ich piękno. Bo TONY HAWK to przede wszystkim zabawa. Nikt nie każe Ci przecież odnajdywać tych wszystkich bonusów.

LISTA TRIKÓW PODSTAWOWYCH

← -lewo, → -prawo, ↑ -góra, ↓ -dół oraz →↑ - ukos prawo góra, ←↓ - ukos lewo dół itd.

NAZWA	PRZYCISKI	PUNKTACJA
FLIP TRICKS:		
Kick Flip	← + ■	[illegible]
Varial [illegible] od zawodnika	↓← + ●	[illegible]
Sex Change (jak wyżej)	↓← + ■	[illegible]
Impossible	↓ + ■	[illegible]
[illegible] Foot [illegible] (jak wyżej)	↓→ + ■	[illegible]
360 Flip (jak wyżej)	↓→ + ■	[illegible]
Heelflip	→ + ■	[illegible]
Fingerflip (jak wyżej)	↑→ + ■	[illegible]
Hardflip (jak wyżej)	↑→ + ●	[illegible]
360 Shove It	↑ + ■	[illegible]
[illegible] Flip [illegible]	↑← + ■	[illegible]
GRAB TRICKS:		
Melon	← + ●	[illegible]
Stalefish	↓← + ●	[illegible]
Tailgrab	↓ + ●	[illegible]
Benihana	↓→ + ●	[illegible]
[illegible]y Nosebone	→ + ●	[illegible]
Rocket Air	↑→ + ●	[illegible]
Japan Air	↑ + ●	[illegible]
Madonna	↑← + ●	[illegible]
GRINDY:		
Nosegrind	↑ + ▲	[illegible]
Crooked Grind	↑← [illegible] ↑→ + ▲	[illegible]
Board ride Grind	← lub → + ▲	[illegible]
Smith Grind	↓← lub ↓→ + ▲	[illegible]
5-0 Grind	↓ + ▲	[illegible]
SPINY:		
Ollie 180	R1 lub L1 [illegible] 180°	[illegible]
Ollie 360	R1 [illegible] L1 [illegible] 360°	[illegible]
Ollie 540	R1 [illegible] L1 [illegible] 540°	[illegible]
Ollie 720	R1 [illegible] L1 [illegible] 720°	[illegible]
[illegible]	R1 lub L1 [illegible] 900°	[illegible]
INNE:		
Wall Ride	▲ lecąc na ścianę	[illegible]
Nollie	↑ + ✕	[illegible]
Fastplant	↑, ↑ + ✕	[illegible]

OGÓLNE ZNACZENIE PRZYCISKÓW

←/→ - [illegible] [illegible] [illegible]stym przeznaczeniem tych przycisków (skręcanie) możesz również [illegible] [illegible]sować, gdy suniesz po jakiejś barierce czy krawężniku

↑ - przycisk ten pozwala wyskoczyć z half-pipe'u lub basenu. Trzeba go tylko w[illegible] [illegible]ć

↓ - zawodnik nadepnie na tył deski, a ta wyhamuje prędkość

✕ - Skok /Ollie
● - Flip Trick
● - Grab Trick
▲ - Grind /Slide

R1 - podczas skoku zaczynasz się obracać w prawo (im dłużej przytrzymasz przycisk, tym większego walniesz Spin'a)

R2 - podczas skoku zaczynasz obracać się w prawo, ale dokładnie o 180 stopni (trzymanie przycisku nic nie daje; aby drugi raz trzasnąć 180 musisz jeszcze raz go nacisnąć)

L1 - to samo co **R1**, tylko w lewo
L2 - to samo co **R2**, tylko w lewo

UKRYTE OPCJE

Jeśli już opanujesz TONY HAWKa w mistrzowskim stopniu, skorzystać z poniższych kodów[illegible]

MAKSYMALNE PARAMETRY ZAWODNIKÓW - włącz pauzę, a następnie przytrzymaj **L1**, po czym wklep ✕ ■ ■ ● ↑ ↓. Ekran powinien zamigotać.

TRYB WIELKICH GŁÓW - spauzuj grę, wciśnij **L1**, a potem ■ ● ↑ ← ←

PASEK DO TRIKÓW SPECJALNYCH ZAWSZE PEŁNY - wciśnij pauzę i przytrzymaj **L1**, by następnie walnąć ✕ ▲ ● ↓ ↑ →

SEKWENCJE WIDEO DLA ZAWODNIKA - aby dostać sekwencje dla danego skejtera, zdobądź nim we wszystkich 3 mistrzostwach złote medale

OFFICER DICK - aby odblokować postać pana Posterunkowego Siusiaka (Dick, ghe, ghe) musisz zebrać wszystkie 30 taśm dostępne w całej grze

Oto lista jego trików specjalnych:

NAZWA	SEKWENCJA	PUNKTY
[illegible]	↓, ↑ + ●	[illegible]
[illegible]	←, → + ■	[illegible]
[illegible]	[illegible] + ▲	[illegible]

FINAL FANTASY VIII

STAR

Niniejszym otwieram drugą i ostatnią część opisu tej wspaniałej gry, zawierającą wyłącznie część techniczną, chociaż postaram się również przedstawić kilka podpowiedzi oraz taktyk. A tak w ogóle, nie chciałbym nikogo rozdrażnić lub zniechęcić do gry, lecz po tym całym czasie grania stwierdzam, że ósma część FINALa nie zasługuje na pierwsze miejsce na liście RPG – pomimo całego wykonania gra nie ma takiej żywotności i grywalności jak FF nr 7 (w recenzji powinienem dać 7 za grywalność po miesiącu), więc spada na pozycję drugą.

WEAPON UPG. ITEMS

Owe przedmioty zdobyć można na kilka sposobów. Podstawą jest używanie na przeciwnikach zdolności Mug, inną metodą jest uzyskiwanie przedmiotów po walce (wtedy lepiej nie używać Mug). Do obu tych przypadków zastosowanie znajduje zdolność Rare Item, której obecność niekiedy jest konieczna dla zdobycia przedmiotu, a niekiedy wręcz nie można jej stosować. Wreszcie ostatnią metodą jest przetwarzanie kart potworów w dane przedmioty, co jednak wymaga niekiedy dużych ilości danego typu kart. W sumie daje to dość dużo możliwości, dlatego wymieniając przedmioty sygnalizuję tylko ich pochodzenie (potwór) bez zaznaczenia, jakiej użyć metody.

Screw – Geezard (Galbadia, Centra)
M-Stone Piece – różne
Magic Stone – różne
Steel Pipe – Wendigo (góry Galbadia)
Steel Orb – Wendigo
Shear Feather – Thrustaevis (góry Galbadia)
Saw Blade – Belhelmel (Galbadia)
Spider Web – Caterchipillar (lasy)
Bomb Fragment – Bomb (Fire Cavern)
Inferno Fang – Ruby Dragon (Island Closest to Hell)
Red Fang – Hexadragon (Island Closest to Hell)
Dragon Fang – Grendel (Island Closest to Hell)
Cockatrice Pinion – Cockatrice (góry w okolicach Esthar)
Mesmerize Blade – Mesmerize (śnieżny kontynent)
Betrayal Sword – Blitz (Centra)
Sharp Spike – Grand Mantis (Centra)
Curse Spike – Tri-Face, Malboro (Island Closest to Heaven)
Dynamo Stone – Blitz (Centra)
Windmill – Abyss Worm (pustynia)
Fish Fin – Fastitocalon (pustynie i plaże)
Dragon Fin – Grendel
Dragon Skin – Blue Dragon (Island Closest to Hell)
Turtle Shell – Adamantoise (plaże Long Horn Island – Galbadia)
Dino Bone – T-Rexaur (Balamb Training Center)
Chef's Knife – Tonberry (Centre Ruins)
Ochu Tentacle – Ochu (Island Closest to Heaven)
Malboro Tentacle – Malboro (Island Closest to Hell i Heaven)
Moon Stone – Torama (Esthar)
Fury Fragment – Blue Dragon
Star Fragment – Iron Giant
Adamantine – Adamantoise
Energy Crystal – Elnoyle (Esthar City), Ruby Dragon
Pulse Ammo – Ammo-RF z Energy Crystal
Regen Ring – Chimera
Life Ring – Torama
Force Armlet – można kupić lub zrobić przez GFAbl Med-RF

TWORZENIE MAGII

Na początku szkolenia poszczególnych GF warto im wyuczyć zdolności przetwarzania przedmiotów w magię – zaoszczędza to czasu na mozolne wyciąganie czarów z przeciwników i pozwala na zaopatrzenie się w bardziej zaawansowaną magię (do użytku lub junctionu) w dość wczesnej fazie gry. Wymieniam poszczególne surowce konieczne do wytwarzania danych czarów, aby nie przepisywać [illegible], podam tylko te najrzadziej spotykane, np. Accelerator = 100x Haste, oraz najprzydatniejsze, np. Holy Stone = 1x Holy lub Soft = 3x Esuna. Jeśli jednak kogoś to interesuje, niech przejrzy sobie w menu Tutorial w wykazie [illegible] odpowiednich technik, znajdzie tam informacje na temat owych surowców.

T MAG-RF
M-Stone Piece, Magic Stone, Wizard Stone = 5x Thunder, 5x Thundara, 5x Thundaga
Coral Fragment = 20x Thundara
Dynamo Stone = 20x Thundaga
Shear Feather = 20x Aero
Windmill = 20x Tornado

I MAG-RF
M-Stone Piece, Magic Stone, Wizard Stone = 5x Blizzard, 5x Blizzara, 5x Blizzaga
Arctic Wind = 20x Blizzara
North Wind = 20x Blizzaga
Fish Fin = 20x Water
Water Crystal = 50x Water

F MAG-RF
M-Stone Piece, Magic Stone, Wizard Stone = 5x Fire, 5x Fira, 5x Firaga
Bomb Fragment = 20x Fira
Red Fang = 20x Firaga
Inferno Fang = 20x Flare

L MAG-RF
M-Stone Piece, Magic Stone, Wizard Stone = 5x Cure, 5x Cura, 5x Curaga
Healing Water = 20x Cura
Healing Mail = 20x Curaga
Tent = 10x Curaga
Cottage = 20x Curaga
Whisper = 50x Curaga
Life Ring = 20x Life
Regen Ring = 20x Full-life
Zombie Powder = 20x Zombie
Mesmerize Blade = 20x Regen
Saw Blade = 10x Death
Dead Spirit = 20x Death
Chef's Knife = 30x Death
Moon Stone = 20x Holy

TIME MAG-RF
M-Stone Piece, Magic Stone, Wizard Stone = 5x Slow, 5x Haste, 5x Stop
Spider Web = 20x Slow
Lightweight = 20x Haste
Steel Orb = 15x Demi
Black Hole = 30x Demi
Dino Bone = 20x Quake
Dragon Fin = 20x Double

ST MAG-RF
M-Stone Piece, Magic Stone, Wizard Stone = 5x Silence, 5x Berserk, 5x Bio
Sleep Powder = 20x Sleep
Silence Powder = 20x Silence
Venom Fang = 20x Bio
Betrayal Sword = 20x Confuse
Cockatrice Pinion = 20x Break
Steel Pipe = 20x Berserk
Ochu Tentacle = 30x Blind
Malboro Tentacle = 40x Bio

SQUALL

Jak na głównego bohatera przystało, posiada on najwyższy współczynnik wzrostu parametrów (głównie HP i Str), dysponuje najszerszym wachlarzem uzbrojenia oraz zabójczymi technikami ataku. Jego Limit Break jest dwustopniowy – na początku wyprowadza serię 4–8 ciosów (losowa ilość), których siłę można dodatkowo podwajać poprzez naciskanie w odpowiednich momentach R1 (tzw. Renzokuken Indicator), zaś po jej zakończeniu Squall przechodzi (z pewną dozą szczęścia) do techniki kończącej, losowo wybranej z aktualnie dostępnych (maks. 4). Uzyskiwanie owych technik odbywa się poprzez ulepszanie broni bohatera, ostatnia zaś występuje wyłącznie, gdy Squall posiada Lion Heart.

Techniki Specjalne:

Rough Divide – dość silny atak na pojedynczego rywala
Fated Circle – atak na wszystkich przeciwników
Blasting Zone – j.w., lecz nieco silniejszy
Lion Heart – niesamowita seria kilkunastu ciosów (ok. 16), z których każdy zadaje bardzo wysokie straty (ok. 9000 przy 200 Str) – najsilniejsza technika w grze

Broń:

Revolver 0.265% (Weapons Mon Mar) – *M-Stone Piece 6, Screw 2*
Shear Trigger +4.765% (Weapons Mon Apr) – *Steel Pipe 1, Screw 4*
Cutting Trigger +10.765% (Weapons Mon May) – *Mesmerize Blade 1, Screw 8*
Flame Saber +12.265% (Weapons Mon Jun) – *Betrayal Sword 1, Turtle Shell 1, Screw 4*
Twin Lance +15.265% (Weapons Mon Jul) – *Dino Bone 1, Red Fang 2, Screw 12*
Punishment +16.265% (Weapons Mon Aug) – *Chef's Knife 1, Star Fragment 2, Turtle Shell 1, Screw 8*
Lion Heart +20.265% (Weapons Mon 1st) – *Adamantine 1, Dragon Fang 4, Pulse Ammo 12*

O Squallu warto również wiedzieć pewną rzecz – podczas normalnego ataku nigdy nie zada ciosu o podwójnej sile, nawet przy bardzo wysokiej wartości parametru Luck. Nie wiem dlaczego.

Prla

Mystery Fluid = 10x Meltdown
Curse Spike = 10x Pain

SUPT MAG-RF
M-Stone Piece, Magic Stone, Wizard Stone = 5x Esuna, 5x Dispel, 20x Dispel
Saw Blade = 20x Dispel
Vampire Fang = 20x Drain
Dragon Fang = 20x [illegible]
Dragon Skin = 20x Reflect
Turtle Shell = 30x Protect
Barrier = 40x Shell
Fury Fragment = 5x Aura

FORBID MAG-RF
Star Fragment = 5x Meteor
Energy Crystal = 5x Ultima
Dark Matter = 100x Ultima

MID MAG-RF przetwarzanie magii niskiego poziomu na średni
5x Fire, Thunder, Blizzard = 1x Fira, Thundara, Blizzara
5 x Cure = 1x Cura

HIGH MAG-RF przetwarzanie magii średniego poziomu na wysoki
5x Fira, Thundara, Blizzara = 1x Firaga, Thundaga, Blizzaga
5 x Cure = 1x Curega
10x Aero = 1x Tornado
10x Double = 1x Triple

TWORZENIE MEDYKAMENTÓW

Moim zdaniem rola medykamentów została w FFVIII przeceniona. Co prawda można rzec, że stanowią one zastępstwo magii pomocne tym bardziej, że komenda Item działa mimo Silence, lecz czary są zazwyczaj skuteczniejsze, jest ich większy wybór oraz przede wszystkim nic nie kosztują. Faktem jednak jest, że medykamenty można również wytwarzać z odpowiednich surowców, istnieją też przedmioty specjalistyczne (np. Hero), których magia nie zastąpi. Jednak co najważniejsze, na medykamentach można nieźle zarobić.

RECOV MED-RF
Healing Water = 2x Hi-Potion
Healing Mail = 6x Hi-Potion
Mesmerize Blade = 2x Mega-Potion
4x Tent = 1x Mega-Potion
2x Cottage = 1x Mega-Potion
Life Ring = 2x Phoenix Down
Regen Ring = 8x Phoenix Down

ST MED-RF
Silence Powder = 3x Echo Screen
Poison Powder = 3x Antidote
Venom Fang = 10x Antidote
Ochu Tentacle = 3x Eye Drop
Cockatrice Pinion = 3x Soft
Zombie Powder = 3x Holy Water
5x Sleep Powder, 5x Betrayal Sword = 1x Remedy
Dragon Fang, Curse Spike = 1x Remedy
Malboro Tentacle = 2x Remedy

GFRECOV MED-RF
Healing Water, Mesmerize Blade = 2x G-Hi-Potion
Whisper = 4x G-Hi-Potion
Life Ring, Pet House = 2x G-Returner
Pet-House = 2x G-Returner
Regen-Ring = 6x G-Returner

MED LV UP
Wraz z pojęciem medykamentów pojawia się ich wzajemna zależność związana z przetwarzaniem poszczególnych środków w lepsze (bardziej wydajne)

Potion (200 HP) x3 · Potion+ (400 HP) x3 · Hi-Potion (1000 HP) x3 · Hi-Potion+ (2000 HP) x3 · X-Potion (całość HP) x3 · Mega-Potion (1000 HP u wszystkich)

Phoenix Down (wskrzeszenie jednego) x50 · Mega Phoenix (wskrzeszenie wszystkich)

Remedy (leczy anomalie) x10 · Remedy+ (i magiczne efekty) x10 · Elixir (oraz odnawia całość HP) x10 · Megalixir (u wszystkich)

Hero-trial x10 - Hero x10 - Holy War-trial x10 · Holy War (przedmioty te zapewniają czasową nietykalność, a nawet odnawiają status)

GFABL MED-RF tworzenie przedmiotów umożliwiających uczenie się przez GF nowych zdolności różnorakich typów (nie wszystkie się jednak da). Rzeczy te można kupować, zdobywać na wrogach (bardzo rzadko, głównie od bossów) oraz własnoręcznie wytwarzać z innych (również z kart). Wymienię teraz owe przedmioty, dla części podam również tryb ich uzyskiwania.

Rename Card - umożliwia zmianę imienia GF (sklep)
Amnesia Greens - powoduje usunięcie wybranej zdolności GF-a (sklep)

HP-J Scroll - HP-J (sklep)
Str-J Scroll - Str-J (sklep)
Vit-J Scroll - Vit-J (sklep)
Mag-J Scroll - Mag-J (sklep)
Spr-J Scroll - Spr-J (sklep)
Spd-J Scroll - Spd-J (2 Spd Up)
Luck-J Scroll - Luck-J (Dark Matter lub 2 Luck Up)
Aegis Amulet - Eva-J (50 Barrier)

Hungry Cookpot - Devour (PuPu Card)
Phoenix Spirit - Revive (20 Phoenix Pinion)
Bomb Spirit - Kamikaze (100 Bomb Fragment)
Med Kit - Treatment (100 Dragon Fang)
Healing Ring - Recover (100 Whisper)
Gambler Spirit [illegible]

RINOA

Dysponuje przeciętnym wzrostem parametrów (nieźle w magii), zaś jej Limity polegają na korzystaniu z pomocy swego psa Angelo. Można wyróżnić dwa typy technik opartych o owego czworonogiego przyjaciela: pierwsze uaktywniają się samoczynnie i niezależnie od systemu ATB pod wpływem ataków przeciwnika na Rinoę i nie wymagają przejścia w stan Critical, drugie wykonywane są normalnie, z tym że po losowym wybraniu z aktualnie dostępnych (tak jak u Squalla). Rinoa uczy swego psa nowych sztuczek wyczytawszy o nich ze specjalnych magazynów Pet Pals, a następnie zaznaczywszy daną technikę do nauki - poprzez zwykłe poruszanie się po terenie zapełnia się wskaźnik wyuczenia danego triku.

Techniki Automatyczne:

Angelo Rush - słaby atak na napastnika
Angelo Recover (Pet Pals Vol 2) - w razie niskiej ilości HP u Rinoy, jej pies przynosi medykament odnawiający
Angelo Reverse (Pet Pals Vol 4) - w przypadku padnięcia Rinoy, pies wskrzesza ją za pomocą Phoenix Down
Angelo Search (Pet Pals Vol 5) - pies dokonuje poszukiwań cennego przedmiotu na polu walki (nie wiem dokładnie, w jakich okolicznościach się to włącza)

Techniki Normalne:

Angelo Cannon - pies kulą armatnią - trochę głupio to brzmi i wygląda, lecz za to zadaje spore straty wszystkim przeciwnikom
Angelo Strike (Pet Pals Vol 1) - silny atak na pojedynczego rywala
Invincible Moon (Pet Pals Vol 3) - czasowa nietykalność wszystkich członków grupy plus anulowanie wszelkich anomalii statusu (tak jak Holy War). Uwaga: podczas nietykalności nie można używać magii wspomagającej, np. czaru Aura
Wishing Star (Pet Pals Vol 6) - najsilniejsza technika Rinoy - osiem bardzo silnych ataków na wszystkich rywali na polu walki. Atak porównywalny z Lion Heart Squalla, choć oferuje dwa razy mniej ciosów

Po wydarzeniach w kosmosie i przejściu na Ragnarock, u Rinoy pojawia się umiejętność aktywowania swojej mocy jako Sorceressy (Angel Wing), którą od tej chwili można stosować oprócz Angelo. Wyzwolenie mocy powoduje trzykrotny wzrost siły magii ofensywnej, lecz kosztem utraty kontroli nad dziewczyną aż do zakończenia walki (lub padnięcia w boju). Rinoa zaczyna wówczas rzucać losowo wybrane czary (nie korzysta z własnych zasobów, lecz z całej magicznej gamy), niestety z tendencją do magii zmieniającej status - np. z uporem maniaka próbuje uśpić przeciwników odpornych na Sleep. Z drugiej strony, jeśli walnie wreszcie jakimś czarem ofensywnym, to już nie ma co zbierać (np. Meteor przy 255 Mag i niskim Spr przeciwnika zadaje ponad 70 000 damage)

Broń:

Pinwheel 0 99% (Weapons Mon Apr) - M-Stone Piece 3
Valkyrie +3 101% (Weapons Mon May) - Shear Feather 1, Magic Stone 1
Rising Sun +7 103% (Weapons Mon Jul) - Saw Blade 1, Screw 8
Cardinal +13 104% (Weapons Mon Aug) - Cockatrice Pinion 1, Mesmerize Blade 1, Sharp Spike 1
Shooting Star +17 107% (Weapons Mon 1st) - Windmill 2, Regen Ring 1, Force Armlet 1, Energy Crystal 2

QUISTIS

Przeciętna pod względem parametrów (dobra defensywa), lecz dysponująca największą ilością różnorakich technik specjalnych. Jej Limit Breaki (Blue Magic) można porównać do zawartości Enemy Skill Materia z FF7, gdyż zarówno ich działanie, jak i sposób uzyskiwania jest podobny. Kolejne techniki wydobywa ze specyficznych, ukradzionych lub pozostawionych przez pokonanego przeciwnika przedmiotów. Obok każdego z owych przedmiotów podaję również stwora, który najczęściej go posiada.

Techniki Specjalne:

Laser Eye (technika początkowa) - słaby strzał w pojedynczego przeciwnika
Ultra Waves (Spider Web - Caterchipillar) - słaby atak na wszystkich wrogów
Electrocute (Coral Fragment - Creeps) - atak typu Lightning na wszystkich rywali
LV?Death (Curse Spike - Tri-Face) - śmierć dla wszystkich przeciwników, których poziom doświadczenia podzielny jest przez daną liczbę (np. 3)
Degenerator (Black Hole - Gesper) - natychmiastowe usunięcie przeciwnika z pola walki. Działa na wszystkich „zwykłych" rywali (z wyjątkiem Tonberry))
Aqua Breath (Water Stone - Chimera) - atak typu Water na wszystkich rywali
Micro Missiles (Missile - GIM47N) - technika działająca na zasadzie Demi, lecz odejmująca 3/4 HP
Acid (Mystery Fluid - Gayla) - atak typu Poison powodujący również Silence
Gatling Gun (Running Fire - SAM08G) - silny atak non-elemental
Fire Breath (Inferno Fang - Ruby Dragon) - mocny atak typu Fire na wszystkich
Bad Breath (Malboro Tentacle - Malboro) - technika powodująca Silence, Sleep, Poison, Darkness, Berserk, Confusion, Slow i Petrifying u wszystkich rywali
White Wind (Whisper - Adamantoise) - technika odnawiająca wszystkim w grupie ilość HP będącą różnicą między maksymalną a aktualną ilością HP Quistis (stąd najlepsze rezultaty przy najniższej ilości energii)
Homing Laser (Laser Cannon - Elastoid) - najsilniejszy atak przeciwko pojedynczemu rywalowi
Mighty Guard (Barrier - Iron Giant) - technika wyposażająca całą grupę w Protect, Shell, Regen, Haste, Float i czasami Aura
Ray-Bomb (Power Generator - Blitz) - dość silny atak na wszystkich rywali
Shockwave Pulsar (Dark Matter = 100x Curse Spike poprzez Tool-RF Siren lv 100) - niesamowita technika zadająca wszystkim przeciwnikom straty najczęściej grubo powyżej 10 000

Broń:

Chain Whip 0 101% (Weapons Mon Mar) - *M-Stone Piece 2, Spider Web 1*
Slaying Tail +3,104% (Weapons Mon May) - *Magic Stone 2, Sharp Spike 1*
Red Scorpion +8,100% (Weapons Mon Jun) - *Ochu Tentacle 2, Dragon Skin 2*
Save the Queen +13,110% (Weapons Mon Aug) - *Malboro Tentacle 2, Sharp Spike 4, Energy Crystal 4*

ZELL

Gość o najlepszym wzroście siły fizycznej, jego techniki (Duel) przypominają Limit Breaki Tify z FF7. Wykonywanie - na początek Zell otrzymuje określoną (większą lub mniejszą) ilość czasu i wraz z jego upływem wykonuje ciąg ataków wyprowadzanych poprzez naciskanie odpowiednich kombinacji klawiszy. Za każdym razem dostaje do wyboru trzy techniki, jakie może „wklepać" w danym momencie, zaś prowadzenie odpowiedniego ich ciągu doprowadza go do możliwości odpalenia technik kończących - silniejszych niż „taśmowe" i często działających na wszystkich przeciwników (najlepiej wykonywać je po wykorzystaniu większości dostępnego czasu). W praktyce jednak nie wszystkim może przypaść ów karateka do gustu, gdyż te techniki nie czynią tak dużych strat, jak ataki Squalla lub Irvine'a, jednak po nabyciu praktyki w ich wykonywaniu, długim „timerze" oraz wysokich parametrach (Str, Spd i Luck) można wyprowadzać takie combosy, że mucha nie siada. Nowych Limit Breaków Zell uczy się ze specjalnych magazynów o nazwie Combat King.

Techniki Taśmowe:

Punch Rush - tym atakiem Zell zaczyna każdy każde combo
Booya
Heel Drop
Mach Kick
Dolphin Blow (Combat King 001) - atak z elementem Water
Meteor Strike (Combat King 002) - atak typu Demi

Techniki Kończące:

Burning Rave - atak na wszystkich rywali
Meteor Barret (Combat King 003) - atak na pojedynczego przeciwnika
Different Beat (Combat King 004) - jw., lecz silniejszy (ignoruje obronę)
My Final Heaven (Combat King 005) - silny atak na wszystkich

Broń:

Metal Knuckle 0 98% (Weapons Mon Mar) - *Fish Fin 1, M-Stone Piece 4*
Maverick +3 99% (Weapons Mon Apr) - *Dragon Fin 1, Spider Web 1*
Gauntlet +8 101% (Weapons Mon Jun) - *Dragon Skin 1, Fury Fragment 1*
Ehrgeiz +13 100% (Weapons Mon Aug) - *Adamantine 1, Dragon Skin 4, Fury Fragment 1*

Elem Atk - Elem-Atk (20 Samantha Soul)
Elem Guard - Elem-Defx4 (5 Diamond Armor)
Status Atk - ST-Atk (20 Royal Crown)
Status Guard - ST-Defx4 (Ribbon)

Three Stars - Expendx3-1
Rosetta Stone - Ability x4 (Shaman Stone)

Steel Pipe - SumMag +10%
Star Fragment - SumMag +20%
Energy Crystal - SumMag +30%
Samantha Soul - SumMag +40% (50 Energy Crystal)

Healing Mail - GFHP +10%
Silver Mail - GFHP +20%
Gold Armor - GFHP +30% (5 Silver Mail)
Diamond Armor - GFHP +40% (5 Gold Armor)

Regen Ring - HP +20%
Giant's Ring - HP +40% (10 HP-J Scroll)
Gaea's Ring - HP +80% (10 Giant's Ring)

Strength Love - Str +20%
Power Wrist - Str +40% (10 Str-J Scroll)
Hyper Wrist - Str +60% (10 Power Wrist)

Turtle Shell - Vit +20%
Orihalcon - Vit +40%
Adamantine - Vit +60%

Rune Armlet - Spr +20%
Force Armlet - Spr +40% (10 Spr-J Scroll)
Magic Armlet - Spr +60% (10 Force Armlet)

Circlet - Mag +20%
Hypno Crown - Mag +40%
Royal Crown - Mag +60% (10 Hypno Crown)

Jet Engine - Spd +20% (10 Spd-J Scroll)
Rocket Engine - Spd +40% (10 Jet Engine)

Moon Curtain - Auto-Shell (100 Malboro Tentacle)
Steel Curtain - Auto-Protect (20 Adamantine)
Glow Curtain - Auto-Reflect (100 Dragon Skin)
Accelerator - Auto-Haste (100 Lightweight)

Doc's Code - zdolność Med Data (10 Elixir)
Monk's Code - zdolność Counter (2 Glow Curtain)
Knight's Code - zdolność Cover (5 Holy War)
Hundred Needles - zdolność Return Damage (100 Cactus Thorn)

Ribbon - zdolność zabezpieczająca przed każdą anomalią statusu (?)
Mog's Amulet - umożliwia przywoływanie Mini-Moga (PocketStation?)

FORBID MED-RF - umożliwia tworzenie bardzo rzadkich medykamentów, powodujących głównie jednostkowy wzrost poszczególnych parametrów (odpowiedniki Sources z FF7), niestety można je uzyskać wyłącznie poprzez używanie bardzo rzadkich surowców lub przedmiotów (czasami otrzymujemy je za pokonanie/okradzenie bossa)
20x Mega Potion = 1x Elixir
Gaea's Ring = 1 HP Up
Monk's Code, 10x Hyper Wrist = 1 Str Up
Knight's Code, 5x Adamantine = 1 Vit Up
10x Royal Crown = 1 Mag Up
10x Magic Armlet = 1 Spr Up
Hundred Needles, 2x Aegis [illegible] 5x Ro[illegible]
Jet Engine = 1 Spd Up
1 Luck-J Scroll = 1 Luck Up

TWORZENIE PRZEDMIOTÓW

Tutaj wyróżniamy tylko jedną zdolność, gdyż amunicję już omówiłem przy okazji technik ataku Irvine'a. TOOL RF, bo tak się ona zwie, umożliwia wytwarzanie przedmiotów bojowych używanych podczas walki z menu ITEM, np. Shell Stone, Meteor Stone, przedmiotów takich jak Tent czy Cottage (odnawiają HP w Save Pointach lub na mapie) oraz niektórych bardzo rzadkich surowców. Wymienię tylko kilka zależności

Healing Water = 2x Tent
Regen Ring = 6x Tent
Whisper = 1x Cottage
3x Mega Phoenix = 1x Phoenix Pinion
100x Curse Spike = Dark Matter
Rosetta Stone, Hyngry Cookpot, Dark Matter = 1x Shaman Stone
Shaman Stone = 1x LuvLuv G

AFFECTION ITEMS

Wiadomo - im większa kompatybilność (lub raczej stopień przywiązania) pomiędzy GF-em a jego użytkownikiem, tym szybciej wywoływany zostaje summon. Oprócz częstego używania danego GF, można ją zwiększać przez używanie odpowiednich przedmiotów - podam teraz kilka z nich, zwłaszcza tych najskuteczniejszych w działaniu, wraz z uzyskiwaniem (danego stwora)

QUEZACOTL
Dynamo Stone + 3 (Blitz, Cockatrice)

SHIVA
North Wind + 3 (Snow Lion - Easy Travie)

IFRIT
Red Fang + 3 (Hexadragon)

SIREN
Silence Powder + 3 (Grat - Balamb Training C

BROTHERS
Dino Bone + 3 (T-Rexaur)

DIABLOS
Steel Orb +3 (Wendigo)

CARBUNCLE
Dragon Skin + 3 (Blue Dragon)

LEVIATHAN
Fish Fin + 2 (Fastitocalon)

PANDEMONA
Windmill + 3 (Abyss Worm)

CERBERUS
Dragon Fin + 3 (Grendel)

ALEXANDER
Moon Stone + 3 (Toreme)

DOOMTRAIN
Venom Fang + 3 (Anacondaur - okolice Dollet)

BAHAMUT
Shaman Stone + 3 (poprzez Tool RF)

SELPHIE

Najlepszy magik w zespole, jej Limit Break opiera się na uzywaniu róznego rodzaju magii bez konieczności posiadania jej w inwentarzu i bez zadnego zuzycia (Slots). Po uruchomieniu techniki otrzymujemy losowo generowaną listę czarów, z których kazdy mozna rzucać nawet po trzy razy pod rząd (niestety cele również są przydzielane losowo). Dodatkowo pojawiają się (w zalezności od poziomu doświadczenia Selphie) osobne techniki

Techniki magiczne:

Full-cure - likwidacja anomalii statusu plus całkowite uzupełnienie HP u wszystkich w grupie
Wall - nałozenie na grupę Protect oraz Shell
Rapture - usunięcie z pola walki wszystkich normalnych przeciwników
The End - technika ostateczna - natychmiastowa śmierć wszystkich rywali, nawet bossów (nie działa tylko na ostatniego - Ultimecię). Niestety bardzo trudno „wyklikać" ową technikę

Bronie:

Flail 0,96% (Weapons Mon Mar) - *M-Stone Piece 2, Bomb Fragment 1*
Morning Star +3,99% (Weapons Mon Jun) - *Steel Orb 2, Sharp Spike 2*
Crescent Wish +8,101% (Weapons Mon Jul) - *Inferno Fang 1, Life Ring 1, Sharp Spike 4*
Strange Vision +13,255% (Weapons Mon 1st) - *Adamantine 1, Star Fragment 3, Curse Spike 2*

Trik:
Podczas wyboru czarów/technik z losowo generowanej listy, rozgrywka toczy się dalej - nie następuje zatrzymanie ATB, więc lepiej zbytnio nie zwlekać z wyborem magii. Można jednak zastosować pewną nieczystą zagrywkę - otworzyć klapę konsoli. Gra zatrzymuje się wówczas, lecz generator losowy działa nadal, stąd mozna bawić się wybieraniem do uzyskania zadowalających rezultatów, a po dokonaniu wyboru zamknąć klapę i grać dalej

IRVINE

Zawodnik o wyrównanym wzroście parametrów, jego techniki specjalne polegają na wystrzeliwaniu ze swojej strzelby (za pomocą R1) róznego rodzaju pocisków w kierunku ustalonych celów (cele te mozna zmieniać). Pociski te mozna zakupywać w sklepach, choć najlepiej je samodzielnie wytworzyć poprzez Ammo-RF Ifrita (dla kazdej amunicji podałem podstawowe surowce do przetworzenia), zdaje mi się, że do uzywania niektórej amunicji konieczne jest zakupienie lepszych strzelb w Junk Shop. Tak jak u Zella, na atakowanie przeciwnika zostaje przydzielona określona (mniejsza lub większa) ilość czasu. Muszę powiedzieć, że gdyby nie brać pod uwagę Lion Heart Squalla, Irvine byłby najbardziej pakującą damage postacią gry, co zresztą znajduje swoje odzwierciedlenie podczas walk - w średniej strat Squall przegrywa z powodu losowego wyboru technik

Techniki magiczne:

Normal Shot (Normal Ammo - sklep, Screw) - podstawowa technika o przeciętnej sile, lecz dość duzej częstotliwości strzałów
Scatter Shot (Shotgun Ammo - sklep) - jw., lecz działa od razu na wszystkich wrogów
Dark Shot (Dark Ammo - z Poison Powder, Venom Fang) - strzały o sile Normal, lecz powodujące dodatkowo szereg anomalii (Darkness, Silence, Poison, Sleep)
Flame Shot (Fire Ammo - z Bomb Fragment, Red Fang, Fuel) - silne strzały o ogniowej charakterystyce powodujące straty u wszystkich rywali. Dość mała częstotliwość
Canister Shot (Demolition Ammo - z Missile, Running Fire, Cactus Thorn) - strzały o małej częstotliwości, lecz za to trzykrotnie silniejsze od Normal
Quick Shot (Fast Ammo - z Normal lub Shotgun Ammo) - zamiana strzelby w karabin maszynowy - pomimo niewielkiej mocy kazdego trafienia (ok. połowy Normal) seria ta jest w stanie powalić kazdego przeciwnika (raz przy długim Timerze rozwaliłem tak Malboro)
Armor Shot (AP Ammo - z Sharp Spike, Chef's Knife,) - mocne strzały ignorujące obronę przeciwnika, stąd zadające zawsze maksymalną ilość strat. Częstotliwość podobnie mała jak przy Canister
Hyper Shot (Pulse Ammo - z Laser Cannon, Energy Crystal, Power Generator) - strzały o największej sile, również ignorujące obronę. Niestety amunicję tą bardzo trudno uzyskać

Broń:

Valiant 0,105% (Weapons Mon Apr) - *Steel Pipe 1, Screw 4*
Ulysses +3,106% (Weapons Mon May) - *Steel Pipe 1, Bomb Fragment 1, Screw 2*
Bismarck +8,112% (Weapons Mon Jul) - *Steel Pipe 2, Dynamo Stone 4, Screw 8*
Exeter +13,122% (Weapons Mon 1st) - *Dino Bone 2, Moon Stone 1, Star Fragment 2, Screw 18*

Pila

CACTUAR
Cactus Thorn + 3 (Cactuar - południowe pustynia)

TONBERRY
Chef's Knife + 3 (Tonberry)

EDEN
???

Oprócz tego istnieje przedmiot o nazwie LuvLuv G, który zwiększa kompatybilność ze wszystkimi GF o 20.

SEKRETY

Istnieje jeszcze jeden czar ofensywny, którego jednak nie można (chyba...) zdobyć normalnie podczas gry. APOCALYPSE, bo tak się on zwie, posiada Ultimecia - można go wyciągnąć (Draw) w czasie walki z jej ostatnim stadium przeobrażenia, z dolnej części korpusu (gdy się ta część pojawi). Czar ten działa na zasadzie Ultimy, lecz jest od niej dużo silniejszy, a poza tym super wygląda.

W grze można spotkać UFO! Pojawia się ono w kilku zakamarkach świata, podczas spotkań z nim dochodzi do walk, w których jednak nic ciekawego się nie dzieje - Przybysz po prostu przelatuje przez ekran. Jeśli jednak spotkamy tak UFO w paru ściśle określonych miejscach, to będzie można z nim powalczyć (na wysokim klifie północnej części Esthar - niedaleko lasu Chocobo), a następnie spotkać samego Ufoludka na terenie obok krateru pozostałego po Balamb Garden. Dochodzi do walki - rozwaliwszy go otrzymujemy Rocket Engine, lecz jeśli pozwolimy mu żyć i w czasie starcia zaczniemy karmić go Elixirami (5 sztuk), to podaruje on nam rzadką kartę PuPu's Card (tak się też gość nazywa). Miejscami spotkań z UFO są:

- plaża na wschód od Timber
- wyspa opodal kontynentu Trabia
- obszar wokół Winhill
- północny kraniec pustyni na Centrze

Aby podczas poszukiwań nie wpadać w losowe walki, najlepiej założyć zdolność Enc-None Diablo.

Jak rozwalić OMEGA WEAPON?

Omega dysponuje następującymi atakami - odejmującym 9998 HP wszystkim, odejmującym 9999 HP jednemu, LV5 Death, Graviya, super-mocnym odpowiednikiem czaru Meteor (zazwyczaj zabija jedną postać, a reszcie zostawia po 2000 HP) oraz zwykłym atakiem fizycznym (ok. 2000 damage). Brrr... można umrzeć ze strachu jeszcze przed walką, ale można też ją wygrać, chociaż gość ma ok. 700 000 HP. Do dzieła!

Na początek każda z postaci musi mieć 9999 HP oraz 100% ochronę przed Death (jeśli mają poziom doświadczenia podzielny przez 5). W składzie musi znajdować się Squall oraz Irvine (gdyż pakują największy damage), obaj muszą mieć przynajmniej 200 Str, trzecia osoba wedle uznania (jak dla mnie Quistis), ważne aby miała 255 Mag, gdyż będzie używana do leczenia. Na początku walki koniecznie trzeba „zażyć" Aura oraz czary ochronne (Protect, Shell i Regen, warto też Haste), a następnie potraktować gościa Meltdown i ładować Limitami Squalla oraz Irvine'a. W przypadku nawet niewielkich strat HP należy błyskawicznie się „doleczyć" do 9999 HP, a każdą poległą postać natychmiast wskrzeszać za pomocą Full-life. Walka może trochę potrwać, warto więc przygotować sobie małą przekąskę oraz zestaw podków, czterolistnych koniczyn, króliczych łapek itp. przedmiotów podnoszących szczęście, gdyż trzeba go mieć naprawdę dużo.

Pokonawszy Omegę otrzymujemy Status Guard oraz wpis do Information w menu Tutorial informujący o tym dokonaniu („You are the finest fighter in the world" blah, bleh, bleh...). Szkoda, że dzięki temu nie można zagrać od razu w FF9 (hie, hie!).

STRATEGIE

- Przeciwnicy w grze nie są zbyt groźni, lecz nie lekceważ ich (np. nie łaź z niską ilością energii oraz nie zapominaj przekładać GF przy zmianach grup).
- Możesz sobie pozwalać na luksus trzymania jednej z postaci w grupie na niskim poziomie HP w celu odpalania Limitów, lecz wyposaż ją przy tym w dużo Phoenix Down lub Life, a także stosuj Cover u postaci stojącej obok, aby zastępowała tę specjalnie osłabioną.
- Niech każda osoba w grupie dysponuje magią leczącą oraz wskrzeszającą, bo nigdy nie wiadomo, kto będzie musiał jej użyć.
- Dokładnie przeanalizuj tabelę łączenia magii z parametrami, aby optymalnie dopasować odpowiednie czary (może to zrobić za nas komputer, lecz on czasem przesadza z wrzucaniem magii w Status i Elemental Defense).
- Zróżnicuj postacie pod względem parametrów (poprzez zdolności typu Mag +60%), aby każda była naprawdę dobra przynajmniej w jednym z nich (np. magii, sile fizycznej lub obronie).

Dobierz także ustawienie GF, aby umożliwiło ono Junction z większością parametrów u każdej osoby, weź również pod uwagę zdolności dodatkowe. Jest to konieczne, gdyż przez większość gry nie mamy dostępu do odpowiednich medykamentów, gdy jednak otworem stają odpowiednie sklepy, można poszaleć i wybrać sobie ulubione kombinacje.

Często save'uj - nie tylko po to, aby uniknąć niespodzianek typu obrobienia tyłka przez wygłodniałego smoka, lecz aby nie przegapić możliwości kilkukrotnego oglądania tych wspaniałych animacji (koniecznie nagraj stan przed ostatnią walką w zamku Ultimecii - to demo będziesz chciał puszczać co chwilę). Pewnym rozwiązaniem jest skorzystanie z wideo, lecz wówczas traci się nieco klimat gry, chyba że ktoś wpadnie na pomysł ułożenia kilkugodzinnej sesji łączącej akcję gry i artyzm wykonania dem FF8.

SEED TEST

W poprzedniej części opisu wspomniałem o podnoszeniu swojej rangi SeeD poprzez rozwiązywanie odpowiednich testów w menu Tutorial. Prezentuję teraz odpowiedzi na 30 zestawów pytań owego testu, powstałych dzięki poświęceniu kilku naszych Czytelników (Hi Szczypek i Edi - good work, Aranha - również dzięki, chociaż przysłałeś później), mam nadzieję, że nie zakradł się tutaj żaden błąd. Na poszczególne zestawy można odpowiadać, jeśli poziom doświadczenia Squalla jest przynajmniej równy numerowi testu.

the end

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Test 1	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Test 2	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
Test 3	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
Test 4	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
Test 5	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
Test 6	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
Test 7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
Test 8	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
Test 9	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
Test 10	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
Test 11	Y	Y	N	T	T	N	Y	N	N	Y
Test 12	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
Test 13	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Test 14	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
Test 15	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
Test 16	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N
Test 17	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
Test 18	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Test 19	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
Test 20	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
Test	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
Test 22	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N
Test 23	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
Test 24	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
Test 25	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Test 26	Y	Y	N	N	N	Y	N	Y	N	N
Test 27	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
Test 28	Y	N	N	Y	[illegible]	Y	N	Y	N	N
Test 29	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
Test 30	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N

Prla

SŁOWEM WSTĘPU:

Aby uruchomić pasek przedmiotów, zjedź kursorem w [illegible] wcisnij "kółko". Potwierdzenie to "X", a anulowanie [illegible]. Aby wyjść z danej lokacji (np. biuro albo motel) [illegible] uruchomić PDA, za pomocą którego możesz [illegible] wysyłać e-maile. Save jest w dowolnym momencie, a poziom trudności ustaw na Easy - po co się męczyć, gierka jest strasznie nudna, a ja walczę z grypą i nie mam już sił na zmaganie się z tą nudą. No, pamiętaj, NIE UFAJ NIKOMU, a w szczególności uważaj na agenta [illegible]

OPIS

Zaczynasz, agencie Willmore, w biurze FBI. Na początek [illegible] z agentem Cookiem pamiętając, aby go do [illegible] nie zrazić (przynajmniej na razie). Następnie wyjdź do swojego biura (jakbyś nie wiedział, gdzie ono jest), tu zapoznaj się z mapką na drzwiach wyjściowych i odbierz telefon. Szef Cię wzywa, udaj się więc do [illegible] bezzwłocznie. Poznasz [illegible] dyrektora Skinnera i Wongsgeriu, który to [illegible] sprawę zaginięcia Muldera i Scully [illegible] teczkę [illegible] przedmiotów, z których jeden będzie Ci od teraz służył jako teczka na dowody rzeczowe. Zadaj Skinnerowi wszelkie możliwe pytania, po czym [illegible] a ten wszystko [illegible] Twoje sprawy [illegible]. Opuść biuro, dołączy do Ciebie Cook [illegible] poinformuj go o całej sprawie. Następnie udaj się za nim do jego biura i jeszcze raz z nim porozmawiaj. Wróć do swojego miejsca pracy i usiądź za biurkiem. W szufladzie znajdziesz odznakę, broń i [illegible] [illegible] pocztę i odczytaj e-maile, a potem weź [illegible] dokumenty (Twoje bieżące sprawy) by przekazać je Cookowi. Pojawi się Skinner i razem udacie się do [illegible] inny w EVERETT.

[illegible] zaczniesz gadać z recepcjonistką, pokaż odznakę. Powie Ci ona o wykryciu przez parę agentów Fortiele Taurcele 021617, oraz pokoju wynajmowanym przez nich pokoju. Rozejrzyj się [illegible] [illegible] a [illegible] kilka ważnych rzeczy [illegible] wziąć; a na [illegible] ale [illegible] z nadrukiem "Majestic Cover Up. Warehouse Dock Railroad Conneout". Co ważne, przeczytaj [illegible] telefonu książkę "From Other Streets" [illegible] Jose Chunga. Teraz pogadaj [illegible] pobliżu Skinnerem, zadając mu wszystkie możliwe [illegible] (u góry ekranu pojawi się symbol aparatu telefonicznego), po czym wróć do recepcjonistki. [illegible] Ci dwa numery, pod które dzwonili agenci. Najpierw wykręć 1 [illegible] 149 i pogadaj, [illegible] po czym [illegible]. Następnie wykręć [illegible] 5-0182. Włóż [illegible] lepiej Hasło [illegible] a to sugerowane przez Skinnera hasło [illegible] do recepcji (jak ja nie cierpię takiego [illegible]) i pogadaj ze Skinnerem.

[illegible] do swojego biura, uruchom pocztę (może ktoś [illegible] się na coś przyda). Wybierz opcję [illegible] kategorię wyszukiwania "phone/street". Numer 206-555-0182 to adres Dockside Warehouse, 02 Bell [illegible] Seattle. Teraz "phone" zmień na "License number" [illegible] Forde - wypożyczalnia [illegible] Jeśli [illegible] zrobiłeś tego wcześniej, zajrzyj do sali konferencyjnej i otwórz [illegible] znajdziesz kilka [illegible] potrzebnych rzeczy (latarka, [illegible] [illegible], [illegible] na dowody), weź [illegible].

[illegible] otwórz wytrychem (Lockpick). [illegible] [illegible] i pobierz [illegible] "Evidence Kit" próbkę krwi, wystrzelony przez kogoś pocisk oraz pióro. Wejdź do mieszkającego biura [illegible] Znajdź ukryte [illegible] szafką [illegible] otwórz [illegible] latarką. [illegible] na górę i w lewo [illegible] na [illegible] weź łom, następnie [illegible] na [illegible] drewnianej kraty, a znajdziesz [illegible] przedmioty [illegible] do Evidence Kit). Wyjdź na zewnątrz i po [illegible] przeprowadź wyczerpującą [illegible] stojącym obok łodzi rybakiem, [illegible] wypytaj na nim [illegible] z lewej strony u góry ekranu. Wróć do [illegible], by pogadać ze Skinnerem i jemu również przedstaw wszystkie przedmioty. Wyjdźcie na zewnątrz, a kiedy [illegible] [illegible] cym w pobliżu czarnym [illegible] podaj [illegible]

sfotografuj numer rejestracji. Idź do CRIME LAB. Na miejscu daj goślowi wszystkie dowody, wysłuchaj komentarzy i udaj się do biura.

Wrzuć PC i sprawdź tego rybaka [illegible] (Nadgo ("name/street") Potem wrzuć zdjęcie [illegible] "special government military". Przejdź do sali konferencyjnej i pogadaj ze Skinnerem, potem wróć do biura, gdzie możesz w granicach rozsądku wyspowiadać się przed Cookiem. Lepiej sobie do szafki i idź do DOCKSIDE WAREHOUSE. Uważając na zaparkowany przed wejściem wóz przejdź na tyły i wejdź przy pomocy wytrycha. Załóż noktowizor i cicho przesuń się do środka, aż usłyszysz jakichś dwóch gości. Kiedy sobie pójdą, odnajdź i otwórz wóz. A teraz idź do swojego mieszkania (EVELYN APARTMENTS), wyślij maile Skinnerowi oraz Shankowi, po czym możesz się przespać.

Biuro. Cook przyjdzie, lub z biura Scully odejdź zaliczy. Idź do [illegible] i odbierz telefon od agenta Pendrella. Po rozmowie z Cookiem [illegible] odezwij się do. DOCKSIDE WAREHOUSE. Strażnik [illegible] pokaż legitymację, wewnątrz pogadaj z coronerem [illegible] obok. Pamiętaj, aby być miłym dla pani detektyw [illegible] spotkasz Cię na ziemi. Pogadaj z [illegible] rozejrzyj się [illegible] [illegible] przedmioty (na jednym z nich wyryte napis TARAKAN), wyjdź na zewnątrz i rozmów się z agentką Astadourian. [illegible] zarządzającą mu pytanie i pokaż przedmioty.

Okręt TARAKAN. Spójrz w górę i sprawdź [illegible] Wejdź na pokład, po czym [illegible] w dół, gdzie znajdziesz różne przedmioty [illegible] oraz symbol [illegible]. Wróć na górę i przejdź na następny. Z [illegible] weź dwa dzienniki okrętowe zapisane w języku obcym [illegible] [illegible] spotkaj się z Astadourian. Na stole są odciski palców. Daj jej dzienniki [illegible], a w sprawie odcisków skontaktuj się z Amisem z CRIME LAB. Będąc na miejscu daj Amisowi kulkę [illegible] do sprawdzenia. W biurze przejrzyj przez PC hasło Tarakan, oraz wyślij maile szefostwu: Skinner i Shankat. Sprawdź też swoją pocztę. Wróć na TARAKAN i a [illegible] tego wcześniej, pokaż [illegible] znaki na ścianie oraz kule. Pogadaj też z [illegible] i udaj się do laboratorium medycznego [illegible] COUNTY'S MEDICAL EXAMINER'S OFFICE).

Rozmów się [illegible] z coronerem Trutti, której [illegible] [illegible]. Wyjdź, [illegible] który zabił Wonga [illegible] informacje dotyczące [illegible] ciał. Po [illegible] Amisem i wróć do swojego [illegible]. Uruchom PC i przeczytaj info o odciskach palców, a po sprawdzeniu bazy FBI okaże się, iż należą one do Cooka (od [illegible] nie lubiłem). Do drzwi puka wyczerpany Cook, pogadaj z nim i koniecznie zapytaj o odciski.

[illegible] DOCKSIDE WAREHOUSE. Możesz wejść do siedziby od strony [illegible]. Po stronie [illegible] widnieje nazwa Gordon's Hauling. Wejdź do [illegible] i wyciągnij ze schowka kawałek papieru. Kiedy się [illegible] więc stronę dla [illegible]. Wróć [illegible] i odbierz maile. Sprawdź otrzymane numery i weź w [illegible], Rene zbudzi Cię Astadourian, pogadaj z nią, pozwól wkrótce [illegible] i dowiesz się czegoś o [illegible] z Tarakana. Odbierz i daj jej [illegible], po czym obejrzyj [illegible]. Tym razem wymienisz poglądy na temat [illegible] Gordon's Hauling. Udaj się do laboratorium medycznego, gdzie spotkasz się z Trutti. [illegible] cel to firma GORDON'S HAULING.

Wewnątrz budynku znajdziesz łopatę. Kiedy na piętrze odszukasz manifest, zostaniecie zaatakowani przez [illegible]. Weź łopatę w [illegible] po lewej [illegible] i po [illegible]. Wróć do domu i przeglądaj nowy [illegible]. Ciesz się [illegible]. Rano spotkaj się w biurze z Cookiem i udajcie się do SMOLNIKOFF'S WAREHOUSE (upewnij się, że masz przy sobie [illegible]). Na miejscu [illegible] [illegible], po czym przejdź dwa piętra wyżej i "zdejmij" [illegible] [illegible] jeszcze wyżej do [illegible] pokoju. [illegible] Smolnikoffa. Pogadaj z nim, a [illegible] Cię o [illegible] na pierwszym [illegible]

OPIS THE X FILES

- gdy już je [illegible], wróć na [illegible] porozmawiaj z [illegible] [illegible] przedmiot [illegible] [illegible] CRIME LAB. Po porównaniu [illegible] się, [illegible] strzelano do Scully. Wróć do Smolnikoffa. Cook odeskortuje go do nowego lokum, [illegible] dzwoni Amis (pełen na Tarkan).

W [illegible] spotkasz [illegible] (wkurz [illegible] ze [illegible]. Odbierz telefon, sprawdź [illegible] wskakuj do łóżka (bez Astadourian, niestety), idź na SAND POINT NAVAL STATION, o której mowa [illegible] czyli HANGAR 4 [illegible] (dostaniesz od niego bardzo ważną zabawkę, będzie niezwykle przydatna na końcu gry), [illegible] konsultacji z nim rzeczywiście [illegible] Astadourian weź [illegible] w PRESBYTERIAN HOSPITAL [illegible] (Dana Scully), w [illegible] Skinnera. [illegible] końcu do Scully [illegible] otrzymany od "X"!

[illegible] do końca między [illegible] za pomocą lornetki [illegible] 82434 [illegible] dół i wejdź do [illegible] czym wyjdź. Wygraj grę w [illegible] a otrzymasz kasetę [illegible] nagranie [illegible] Zlap twarz dokładnie [illegible] się, że to pułkownik [illegible] połączenie więc [illegible] [illegible] do jego [illegible]

Wejdź do domu pułkownika [illegible] to, że [illegible]

[illegible]

Jesteś w EISENHOWER FIELD [illegible] się budynku [illegible] Obecnie [illegible] jednak [illegible], zrób Save'a!!!

[illegible] się do? [illegible] tylko [illegible]

Kiedy Scully [illegible] obróć się [illegible]

[illegible] pomieszczenia [illegible] plan działania [illegible] gdzie [illegible] w [illegible] Końcowa scena [illegible] spotkały Willmore [illegible] nie wyklej, kilka [illegible]

1. Drzwi obok [illegible] DRUGI
2. Podejrzanych typków zabij.
3. Przed Mulderem-udającym [illegible] w szklanej [illegible] otworzyć [illegible]
4. Kiedy Obey [illegible] za tobą i [illegible] zabawkę [illegible] od [illegible] kierunku Scully [illegible] wykorzystaj

PIOTREK

Piła

AJU

TIPS&TRICKS

MATI

QUAKE 2

Bonusy:
Po ukończeniu gry na poziomie trudności Easy otrzymasz dwie dodatkowe opcje przydatne w trybie Multiplayer. Będą to "One Hit Kill" (po załączeniu tej opcji będziesz wykańczał przeciwnika jednym strzałem z jakiejkolwiek broni to tak jakbyś zawsze miał Quaka a) i "Weapons Stay" (po zebraniu danej broni zostaje ona na planszy, żaby uzupełnić amunicję trzeba znaleźć amunicję do niej)

XENA: WARRIOR PRINCESS

Wybór poziomu:
Na ekrania Menu głównego podświetl opcję New Game, następnie naciśnij ▲ ■ ● ▲ ■ ↑ ↑ ↑ Jeśli wszystko wprowadziłeś poprawnie, to powinieneś usłyszeć dźwięk

Nieśmiertelność:
Na ekranie Menu głównego wciśnij następującą kombinację przycisków ↑ ↑ ↑ ● ■ ↑ → ← Jeśli wszystko wprowadziłeś poprawnie, to powinianeś usłyszeć dźwięk

Pełna tarcza i atak:
Na ekranie Menu głównego wciśnij następującą kombinację przycisków ▲ ■ ▲ ■2) ↑ ↑ ↑ Jeśli wszystko wprowadziłeś poprawnie to powinieneś usłyszeć dźwięk

JET MOTO 3

Duuuża prędkość:
Podczas gry naciśnij
L1 + →, R1 + ↓ ■ L1 + ▲ R1 + ↓, L1 + ← SELECT

Kamera telewizyjna:
Podczas gry naciśnij ● L1 + ▲ L1 + X ▲ R1 + ↑

Ścigaj się jako Granny:
Ukończ grę na pierwszym miejscu na poziomie trudności Professional

CRASH TEAM RACING

Jeśli w Menu głównym przytrzymasz przycisk **L1** i **R1** a następnie naciśniesz w kolejności ↓ ● ▲ → to będziesz mógł zagrać w demonstracyjną wersję gry SPYRO 2

GRAND THEFT AUTO 2

Jako imię Gracza wpisz jedno z poniższych haseł aby włączyć kant

ITSALLUP wybór etapu
LIVELONG nieskończona energie
NAVARONE wszystkie bronie
LOSEFEOS - brak policji
HIGHFIVE 'mnożnik' razy 5
BIGSCORE - 10 milionów punktów

RE-VOLT

Jako imię Gracza wpisz **TRACKER**, aby uzyskać dostęp do wszystkich tras. Natomiast aby odblokować wszystkie samochody, jako imię Gracza wpisz : **CARNIVAL**

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Cheat Mode:
Po zakończeniu drugiej sekwencji FMV, przytrzymaj **SELECT** i ■ aby uzyskać dostęp do "CHEAT MODE"

Wszystkie zdolności:
Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę), a następnie przytrzymaj **R1** lub **L1** oraz naciśnij ↑ ↑ ↓ → → ← ● → ← ↓ Następnie powróć do gry. Będziesz miał dostęp do wszystkich umiejętności, tj. przechodzenia przez kraty wspinanie się na ściany puszczania projectile'i, pływania oraz będziesz miał dostęp do tytułowego Soul Reavera

Nieśmiertelność:
Aby stać się nieśmiertelnym, wykonaj poniższa czynności. Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę), a następnie przytrzymaj **R1** lub **L1** oraz naciśnij ↑ ↑ ↑ → ▲ ■ → Jeśli wszystko zrobiłeś jak trzeba, to usłyszysz krzyk.

Odnowianie energii:
Aby dodać sobie energii, wykonaj poniższa czynności. Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę), a następnia przytrzymaj **R1** lub **L1** oraz naciśnij ↓ ● ↑ ← ↑ ←

Zwiększenie paska energii:
Aby powiększyć pasek energii życiowej, wykonaj poniższe czynności. Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę), a następnia przytrzymaj **R1** lub **L1** oraz naciśnij → X, ←, ▲, ↑ ↓

Maksymalne podładowanie zdrówka:
Aby mieć maksymalnie duży pasek energii życiowej wykonaj nast. czynności. Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę), a następnie przytrzymaj **R1** lub **L1** oraz naciśnij → ● ↓ ↑ ↓ ↑

Odnowienie magii:
Aby odnowić zdolności magiczne, wykonaj poniższa czynności. Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę), a następnie przytrzymaj → → ← ▲ → ↓

Podniesienie poziomu magii:
Aby podnieść poziom zdolności magicznych wykonaj poniższa czynności. Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę), a następnie przytrzymaj ▲ → ↓ → ↑ ▲ ←

Przechodzenie przez kraty:
Aby mieć możliwość przechodzanie przez zamknięta kraty, wykonaj poniższa czynności. Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę) a następnie przytrzymaj ↓ ●(2) ← → ▲ ↑

Wspinanie się:
Aby mieć umiejętność wspinania się, wykonaj poniższa czynności. Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę), a następnie przytrzymaj ▲ ↓ L2 → ↑ ↓

Soul Reaver:
Aby otrzymać Soul Reaver, wykonaj nast. czynności. Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę), a następnie przytrzymaj ↓, ▲ L2, → → ↓ ↓ ← ▲ ↓ →

Aerial Reaver:
Aby otrzymać Aerial Reaver, wykonaj poniższe czynności. Podczas gry naciśnij START (spauzuj grę) a następnie przytrzymaj X, → ↑ ↑ ▲ ← ← → ↑

Kain Reaver:
Aby otrzymać Kain Reaver, wykonaj poniższa czynności. Podczas gry naciśnij START (spauzuj grę) a następnie przytrzymaj X, ●, → ▲ ← ← → ↑

Fire Reaver:
Aby otrzymać Fira Reaver, wykonaj poniższe czynności. Podczas gry naciśnij **START** (spauzuj grę) a następnia przytrzymaj ↓ ↑ → ↑ ↓ ← ● → ↓ nie, to powinieneś usłyszeć dźwięk

HOT WHEELS

Będąc w Menu głównym wklep jedną z poniższych kombinacji aby uzyskać odpowiedni efekt. Jeśli operację wklepywania przeprowadzisz poprawnie usłyszysz charakterystyczny dźwięk

Nieograniczona ilość Turbo:
R2 L1 ■ ▲ R1 L2 L1 R2

Specjalny samochód:
■ ▲ L1 R1 L2 R2 ■ ▲

Małe samochodziki:
■ R2 L2 ▲ ▲ L2 R2 ■

Duże opony:
■ ▲ ■ R1 R1 L2 L2

Śmieszne dźwięki:
R2 R1 L2 R2 ■ ▲ L1 R1

QUAKE 2

Kody dla pierwszego Gracza

[illegible]
800CBDA0 0064
Masz wszystkie bronie
800C7F38 0FFF
Niekończąca się kamizelka
800C7F1E 0064
Niekończąca się amunicja do Shotguna i Super Shotguna
800C7F3C 0064
Niekończąca się amunicja do Machine Guna i Chainguna
800C7F3E 0064
Niekończące się granaty i amunicja do Grenade Launchera
800C7F40 0064
Niekończąca się amunicja do Rocket Launchera
800C7F42 0064
Niekończąca się amunicja do Hyper Blastera i BFG
800C7F44 0064
Niekończąca się amunicja do Rail Guna
800C7F46 0064
Super skoki (naciśnij 'kwadrat' by podskoczyć)
D00C7DD0 8000
800C8D60 FEC7

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

N[illegible] się [illegible]
[illegible]58 2400
[illegible]tarzy cienny jak papier
8008B0A2 2400
Przejazd w 'drugą stronę'
80085182 2400
Maksymalna punktacja
8006CECC FFFF
8006CECE 2402
8006E880 FFFF
8006E882 2402
Pasek specjałów zawsze pełny
8002F8E4 0FFF
8002F6E6 2402
8002F6E8 AE02
8002F7CE 2400
8[illegible]2F7D2 2400
8003BA5E 2400
8003C0EA 2400

TO ZNOWU JA!

W poprzednim miesiącu apelowałem, abyście przysyłali opinie na tamat "piractwa" w naszym pięknym kraju. No i stało się... nieświadomie rozpętałam burzę. Daliście nieźle popalić, za co dzięki... Spośród taczki listów wybrałam kilka takich, które uwzględnieje najczęściej poruszane przez Was tamaty. Zapraszam do laktury

HIV

PRYWATA:

Yuffy [illegible] wstem, że [illegible]
Pemp[illegible] pozdrawiam zadowo[illegible]
Genu[illegible]
Radze, Lupus, Maciuś [illegible]
Hela [illegible] wytrwale...
Hymek&Mamik [illegible]
Bu[illegible] kupuj [illegible]
Sa[illegible] Do Żywca? [illegible]
Jarek M [illegible]
Alien Sierra [illegible]
Szelma, Agi lub Ferris
Adam G. z Ostrowca [illegible] do Anglii, to [illegible]
Adam S. z Pawłowic [illegible]
Andrzejka z [illegible] ?
Piękne [illegible]
Gil Jasek [illegible]
[illegible] Juz [illegible]
Tomasz M [illegible]
[illegible]
Czesiek I z Lublińca [illegible], dzięki za uwagi
Przyjęłam
[illegible] z Wrocławia [illegible]
Grzesiek P z Częstochowy [illegible]
Zbyszek A. ze Stargardu Gd [illegible] humor

PIRACTWO

"[...] Główną przyczyną piracenia (Ameryki raczej tu nie odkrywam) jest, niestety polska sytuacja gospodarcza. W Niemczech, na przykład osobnika zarabiającego miesięcznie 3600 DM spokojnie stać na pozycje za 100 - 120 DM/szt. A w Polsce? Jeśli 199 zł stanowi 1/4 miesięcznej pensji rodzica dziecka w wieku szkolnym, ew ucznia szkoły średniej, to sprawa podejście do piracenia jest oczywista. I choć mnie samego wkurzają ceny gier i płyt muzycznych (mimo że pracuję już 10 lat), zdaję sobie sprawę, że tego nie przeskoczę. I takie opluwanie SONY czy innego dystrybutora, jakie stosuje kol. Darek i jemu podobni niczego nie zmieni. Gracze w wieku szkolnym w dalszym ciągu będą pisać "Warez rulez!", a tacy goście jak ja będą wzdychać przeliczając zawartość portfela i, niestety, również, po długim namyśle skoczę w odpowiednie miejsce po "piraty". Mimo wszystko PSX jest stosunkowo drogą zabawką jak na polskie realia (piszę to z pozycji człowieka zarabiającego ok. 1200 zł). Druga sprawa to czas premiery europejskiej danego tytułu po wydaniu go na rynku japońskim. Jeżeli SONY będzie w dalszym ciągu chowało głowę w piasek, udając, że brak jest polskiego rynku zbytu albo nie ma sensu wchodzić do "zapiraconej" Polski, to wszelkie dywagacje na ten temat możemy sobie podarować. Co dalej z piractwem? Nie mam pojęcia. Być może dopiero po pojawieniu się PS2 ten problem na jakiś czas zniknie (na jakiś czas...) [...]"

Johan, e-mail

"[...] Po części zgadzam się z Darkiem, lecz i firmę SONY Poland rozumiem, bo nie sądzę, że jeśli giarki byłyby w naszym ojczystym języku - wciąż na poziomie obecnych cen - to nagle wszyscy by się na nie rzucili. Tu chodzi o nasze gówniane zarobki... [...]"

Gospoś, Barlinek

Kamil, Sopot

"[...] Mam nadzieję, że zarówno na DeCe, jak i PS2 będą "piraty" bo bardzo chętnie bym taki sprzęt kupił (chyba że nastąpi natychmiastowy wzrost zarobków o 100 - 200 %) [...]"

Tomek, Szczecin

"[...] Kogo stać na 5 nowości na miesiąc, no, nawet na dwie...? Ja za 1 oryginalną grę mam 10 "piratów". Gdyby SONY obniżyło cenę gier do 100 - 120 zł, to na 50 osób 10 kupiło by oryginały, a nie 2, może 3. Na pewno SONY by na tym lepiej wyszło. W moim mieście jest pewien sklep komputerowy - mają gry na PSX'a. Jestem tam co tydzień i w przeciągu roku widziałem co najwyżej 3 osoby, które kupiły oryginalną grę! Aż trzyyyy!!! (...) Mam przerobioną konsolę już rok i chodzi jak burza. Oryginałów nie opłaca się kupować. "PIRACI" RULEZ!!! [...]"

Gall Anonim

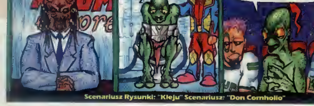
"[...] Piractwo to opłacalna sprawa nie zapobiegnie się temu procederowi. Sam mam przeróbkę i 18 gier, za które zapłaciłem 20 zł/szt. Daje to łącznie sumę 360 zł a gdybym kupił je oryginalne to zapłaciłbym ok. 3600 zł. Nawet jeżeli walnie mi się konsola, to kupię nową za 600 zł - i tak będę 3000 zł na plusie. Poza tym mam dostęp do nowości z różnych części świata. Gdyby gry były o połowę tańsze lub zarobki byłyby dwa razy wyższe to kto wie [...]"

Yaras, e-mail

"[...] Darek ma rację! Mam 28 lat i nie będę się uczył języków obcych. Piap... SONY! Kocham grać i kocham "piraty"! Stać mnie na oryginały, ale [...]"

???, SMS

"[...] Mieszkam w Wiedniu (...) Tutaj wszystkie tytuły na PSX są dostępne w dniu premiery bez żadnego problemu. Mało tego - jeśli gry nie są zlokalizowane to klient otrzymuje elegancką kopię instrukcji - tak być powinno! A w Polsce - kupiłem oryginalnego CRASHa - i co dostałem?! Nieczytelne śmiecie odbite na ksero! I co tu robić? Z jednej strony robi się


WITAM FANSTWA W KOLEJNYM ODCINKU „KTOMACZAS EXPRESS". DZIŚ ZAJMIEMY SIĘ TAJEMNICĄ DZIELNEGO MUDOKONA - ABE'A!
KAŻDY PEWNIE ZASTANAWIA SIĘ, DLACZEGO CHŁOPAKOWI ZASZYTO GĘBĘ.
NO! POWIEDZIAŁEM TEJ DZIWCE, ŻE JA TU JESTEM BOSSEM I ŻE JEJ STARA JEST TAKA GRUBA, ŻE ŁATWIEJ JĄ PRZESKOCZYĆ NIŻ OBEJŚĆ! KAPUJESZ, FACET? OBEJŚĆ! NIEWAŻNE... A POTEM TO WZIĄŁ TEN SEKATOR NO I CIACH CIACH!
R.S.
Scenariusz Rysunki: "Kleju" Scenariusz: "Don Cornholio"

przykro, a z drugiej człowieka ogarnia pusty śmiech. Czy zawsze będziemy II ligą? [...]"
Suchy vel Cox, Wiedeń

"[...] Powiedzmy to sobie szczerze - to właśnie "piraty" w dużej mierze przyczyniły się do takiej popularności PSX'a [...]"
Magic, Kraków

"[...] Piractwo jest jak handel narkotykami - zabronione, szkodliwe, i niektórych uzależnia [...]"
Mr Xenox, ???

To tylko niektóre opinie Czytelników nt. piractwa w Polsce, ale - jak już zdążyłem zaznaczyć - przedstawiające najczęściej powtarzające się opinie. Wniosek nasuwa się taki: Polska jest wciąż takim krajem, w którym wszelkie przyjemności inne niż słuchanie i podreptywanie w "rytm" muzyki disco polo uważane są za dosyć ekskluzywne. Wiadomo powszechnie, że takie uciechy kosztują. A że przeciętny Polak (zarabiający w pocie czoła ok. 1000 zł) nie może sobie pozwolić legalnie na tak kosztowną uciechę, jaką jest posiadanie oryginalnych gier na PlayStation, to szuka innych sposobów na jej doświadczenie. Ot, ludzka ciekawość i skłonność do podejmowania ryzyka popychają ludzi do nabywania pirackich kopii gier - tak, ludzie chcą grać, ale ich na to nie stać. Stać ich na "piraty", więc takie kupują. SONY Poland się wkurza, bo o zyskach może pomarzyć, bluźni na piratów, nie potrafiąc jednak pomyśleć o jakichś promocjach, klubach, przynależność do których upoważniała by do rabatów, gadżetach dodawanych do gier (wszak za koszulkę wysokiej klasy dodawaną do np. RE3 wielu by się dało zeszlachtować ;) Dopóki cioły będą kierować całym młynem, dopóty nikt zadowolony nie będzie. Z drugiej zaś strony - Gracze przeginają i zasłaniają się argumentami, że europejskie premiery gier są opóźnione. Cóż, to już nie jest wina SONY Poland, czy w ogóle SONY jako takiej firmy, lecz bocianów, które Was zrzuciły omyłkowo na niewłaściwy kontynent. Gwoździem do trumny są zatem chude portfele polskich Graczy, na co nikt szybko nic nie poradzi (jesteśmy o 10 lat za resztą Europy - a do NATO nie wiem po co nas pchają...). A tak przy okazji, to nie wiem jak i kiedy się to stało, ale znalazłem źródło, w którym kupuję oryginalne gry (przeciętnie z dwumiesięcznym stażem na rynku) w cenie ok. 30 zł. Poszukajcie i Wy, być może coś z tego wyjdzie.

Kłamczuchy!

"[...] Czytając relację z Waszej wyprawy na ECTS '99 odniosłem wrażenie, że nie opisaliście wszystkiego - tak spokojni na pewno nie byliście... Nie wierzę, bo nieco Was znam [...]"
Jarek, Czeladź

Hehhe! To fakt, nie opisaliśmy wszystkiego, co postaram się naprawić teraz. Otóż całkiem przypadkowo udało nam się zdobyć trzy indywidualne zaproszenia na imprezę zamkniętą (niestety, tylko Aju, HIV i Myszaq; Kell i Narby bawili się wtedy na innej imprezie), którą organizowała firma SONY. Wieczorem, drugiego dnia targowego, udaliśmy się do strefy L1 (London 1 - kawał od centrum, taksówka stuknęła nas 20 funtów), gdzie odbywała się impreza. Ten niepozorny bankiet (w naszym mniemaniu) okazał się WIELKIM przedsięwzięciem. W środku bawiło się ok. 10.000 osób!!! Klimat (wystrój) znany z teledysku kapeli The Prodigy pt. No Good - m.in. mroczna piwnica, kolorowe lampy podświetlające sufit, bary lejące za darmochę piwo i wszelkie drinki (m.in. wódka + red bull), papierosy także za darmochę, pod ścianami porozstawiane stanowiska z konsolami i najnowszymi produkcjami SONY, filmy promujące wyświetlane na ogromnych telebimach. Wlewaliśmy w siebie piwsko i drinki jak szurnięci, podrygując w rytm przygrywającej muzyki. Jako że o godz. 22:00 byliśmy już kompletnie zalani, zaczęliśmy tańczyć - wmieszaliśmy się w tłum. A muzyka dawała po garach tak głośno, że plomby z zębów wylatywały i tupeciki obsuwały nam się z czerepów. Po scenie biegał jakiś tam Murzyn. Gdy usłyszeliśmy znajomy kawałek pt. "God is a DJ", w momencie otrzeźwieliśmy i uzmysłowiliśmy sobie, że to kapela Faithless... Po prostu szaleliśmy. Gdy zachciało nam się siusiu, udaliśmy się do szaletów (oczywiście bardzo kulturalnych), przed którymi urządziliśmy prywatną potańcówę (trwającą ok. godzinę) z przechodzącymi niewiastami, a należy nadmienić, iż każdej minuty przewijało się tą drogą ok. 50 przedstawicielek płci pięknej (no, niezła przepustowość, przejścia oczywiście - nie nasza;). Co się dokładnie działo, tego dokładnie nie jestem w stanie opisać, choć pamiętam jak przez mgłę, iż zrobiliśmy takie bydło, iż przez ok. minutę biegał za nami jakiś zielony facet z kamerą (być może operator Game One) kręcący nasze wybryki (4 "biedronki" na środku parkietu wzbudziły sensację, zabrakło jedynie zpelania kora...). A około 2:30 nad ranem, czyli na 2 godziny przed oficjalnym zakończeniem imprezy, wyprowadzili nas ochroniarze (Myszaq prawie po pysku dostał:), bo trzoda w naszym wykonaniu przeszła ludzkie pojęcie (nieco poprzestawialiśmy "elementy dekoracji"), hłehle! Ech, szkoda, że nie wytrwaliśmy do końca, bo byśmy otrzymali piłki nożne z emblematami PSX (jeszcze większą trzodę uczynili)... Chlip, chlip... Ale i tak, pokątnymi drogami, udało mi się zdobyć taką piłkę, która zdobi mój pokój i podejrzewam, że to jedyna taka "bala" w Polsce (nie mam odwagi jej kopnąć;)...

Voodoo 3 to krótki kaszel dla PSX'a...

"[...] Czy grafika w grze CARMAGEDDON będzie równie dobra, jak na PC z Voodoo 3? [...]"
Mumin, ???

Jasne;)... Szczegóły w recenzji.

KAMIKADZE

"[...] Wkrótce będziemy obchodzić "osiemnastki", więc prosimy Was o podrzucenie czegoś ze swoimi autografami... Może to być jakiś dziurawy podkoszulek albo śmierdzące skarpetki [...]"
Hardcore'owcy, Świdnica Śl.

Pomimo faktu, że jesteście hardcore'owcami, nie podeślemy Wam naszych starych skarpetek, bo byście swoich "osiemnastek" nie doczekali - zapewniam...

ASFALT
NAGLE NADCHODZI SHADOW-MAN!
NIE LUBICIE MURZYNA CO?
A CZY WYGLĄDAMY NA FANÓW SZAKIEL ONILA?
PIF
PIF
INNYM POJAWIŁ SIĘ
CO TU SIĘ DZIEJE?
CZEŚĆ RODACY
JESZCZE JEDEN?
O CO CI CHODZI, ASFALCIE?
O TRAMWAJ DO ŁODZI, FRAJERZE!!!
AAA... O TRAMWAJ
OU

by ArTmAc

KAMIKADZE

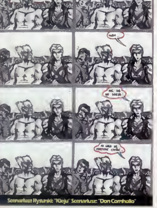
☺: "[...] Wkrótce będziemy obchodzić "osiemnochy", więc prosimy Was o podrzucenie czegoś ze swoimi autografami... Może to być jakiś dziurawy podkoszulek albo śmierdzące skarpetki [...]"

Hardcore'owcy, Świdnica Śl.

Pomimo faktu, że jesteście hardcore'owcami, nie podeślemy Wam naszych starych skarpetek, bo byście swoich "osiemnastek" nie doczekali - zapewniam..

DEKLARACJA PROGRAMOWA "KTOMACZAS"

Zaczniemy od tego, co pewnie już zauważyliście, że zaszło kilka zmian w naszych komiksach. Duży komiks wygląda nieco inaczej niż zwykle. Gdzieś zniknęły kolory, proste i śmieszne rysunki oraz specyficzny humor "ktomaczasowy" (krew, gołe babki i wulgaryzmy). Czemu? To pomysł wspaniałego szefa "Ktomaczas" - Kleja (coraz bardziej utwierdzamy się w przekonaniu, że pochodzi z tej samej rodziny kosmitów co Mr. Sciero), któremu znudziły się trochę "płytkie" historyjki i postanowił szarpnąć się na coś ambitniejszego. Duży komiks, na przykład, powstał pod inspiracją starego polskiego filmu "Rejs" (stąd czarno-biały charakter). Już niebawem, bo w grudniu, zobaczycie pierwsze prace kolorowane przy użyciu techniki komputerowej, o tematyce świątecznej, które będą najbardziej chorymi i nienormalnymi komiksami "Ktomaczas"



Scenariusz Rysunki: "Kleju" Scenariusz: "Don Cornholio"

GIEŁDA...

?: "[...] Zróbcie stronę wyprzedaży gier, wiecie - taką "giełdę" [...]"

Darek M., e-mail

Gdybyśmy otrzymywali tak dużo listów z treściami ogłoszeń, to pewnie byśmy je wszystkie drukowali. Nie łudź się jednak na pełną stronę - to nie w naszym stylu (pewnikiem byśmy zmniejszyli odpowiednio czcionkę i PE sprzedawali w komplecie z lupą powiększającą)

Desperat

?: "[...] Konsola PSX już mi się znudziła. Chcę kupić DeCe lub N64. Pomóżcie! Którą konsolę mam wybrać? [...]"

Seba, Gdańsk

Załóż szalik, ciepłą kurtkę, udaj się na długi spacer, usiądź na ławce w parku. Przypomnij sobie, ile wspaniałych chwil spędziłeś z PSX'em... Stara miłość nie rdzewieje, jak mówią. Olej przepędź mocky o onsa, wypij lampkę szampana podczas kąpieli, a następnie odpal PSX'a. Konsolę męcz do rana. Jeśli i to nie pomoże, to zamów pokój w pensjonacie, w którym ktoś się będzie Tobą opiekować... Po wyjściu na wolność kupisz PS2, na pewno...

Kłopoty z "laserem"...

?: "[...] Ostatnio wśród moich kolegów krążą pogłoski, że "laser" w PSX'ie się wypala... 1> Czy to prawda? 2> Jeśli tak, to co jaki czas trzeba wymieniać "laser"? 3> Jaki jest koszt takiego przedsięwzięcia? [...]"

Paweł, Łódź

To nie jest tak do końca. Sam laser jako wiązka się nie wypala - nawalają układy mechaniczne. Czytnik na pirackim kompakcie musi się rzeczywiście więcej napracować, efektem czego są często zdarzające się usterki. Nie ma zatem definicji, która by określała żywotność czytnika - wszystko zależy od tego, jak bardzo eksploatujesz konsolę i jak dbasz o jej higienę (pozdrawiam Jędrka-pedanta). Jeśli już czytnik Ci wysiądzie, to po wysłaniu konsoli do serwisu SONY będziesz musieć wykosztować się na ok. 350 zł, zaś na giełdzie komputerowej ktoś zamontuje Ci nowy czytnik za ok. 150 - 200 zł, ewentualnie naprawi stary za połowę ceny

GT2000

☺: "[...] Mam najnowsze zdjęcia z GT2000 na PS2!!! Zobaczcie! Szczęna opada - co za realizm! Wspaniałe sterowanie! "Ynteligientniy" przeciwnicy!!! [...]"

Arek, Warszawa

Dziękujemy Ci z całych serc i czujemy się dotknięci...

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę PSX + myszkę SONY + przedłużacz + kilkanaście CD z grywalnymi demami. Cena 20[illegible] zł. [illegible], tel. [illegible]

Sprzedam konsolę PSX + Dual Shock + oryg. pad SONY + Control Station + karta pamięci + kabel RGB + czasopisma + Action Replay. Mariusz Ciąki, ul. Fojków 6c/3, 41-700 Ruda Śląska, tel. 0802-32 18-20, po godz. 18.00

Sprzedam NEED FOR SPEED 2 (80 zł), RAPID RACER (80 zł), Action Replay, Golden Finger (50 zł). Tel. (081) 81 76-211, dzwonić po godz. 15.00, prosić Jakuba.

Sprzedam oryginalne gry (PAL) F1 '98 (100 zł), STAR WARS REBEL ASSAULT (85 zł) lub wymienię na KNOCKOUT KINGS '98 ew. C&C RED ALERT (mogę też kupić). Tomasz Łaska, ul. Blankowa 23/1, 58-316 Wałbrzych, tel. (074) 841-98-60

Sprzedam gry: REBOOT (80 zł), [illegible] RUN (80 zł), DARKSTALKERS (80 zł), RASCAL (100 zł) lub zamienię którąkolwiek na FORSAKEN, ew. DESCENT 2 lub WIPEOUT 2097. Kupię "memorkę" [illegible]. Tel. [illegible] 330-22-87

Sprzedam oryginalne gry: WILD 9 (80 zł), PANDEMONIUM (80 zł), HEART OF DARKNESS (70 zł), BUSHIDO BLADE (50 zł), NHL '98 (60 zł), NBA LIVE 98 (80 zł), TEST DRIVE 4 (65 zł), RIDGE RACER REVOLUTION (50 zł), KNOCKOUT KINGS '98 (110 zł), WARZONE 2100 (130 zł), ceny zawierają ew. koszt przesyłki. Tel. (096) 72-02 518

Sprzedam zwykły pad do PSX (25 zł), Dual Shock (75 zł) lub wymienię na grę GRAN TURISMO. Krzysztof [illegible], ul. Przemysłowa 10, 14-300 Morąg

Poznam kolegę lub koleżankę z PSX'em, najlepiej z okolic Rzeszowa. Jarek Ludera, ul. Sol[illegible] 4/42, Rzeszów [illegible]

Piła

Jest mięciutka...

"[...] Jestem pod wrażeniem (pewnie nie tylko ja) Waszej nowej sekretarki. Niedawno dzwoniłem do Redakcji i muszę przyznać, że ma fajny, ciepły głos. Ale szkoda mi dziewczyny, bo znając Wasze zwyrodniałe charaktery próbujecie jej skakać na plecy... [...]"

Andrzej, Bielsko-Biała

Nic dziwnego, iż jesteś pod wrażeniem Anety. Kobitka to jak się patrzy, choć w szczegóły się nie zagłębiałem... Głos ma ciepły, jest mięciutka i w ogóle (jak to wspaniale kobiecy:). Nie myśl jednak, że pozwala sobie wskoczyć na konstrukcję - rozstawia nas po kątach jak chce, przed Feniksem jedynie czuje respekt. Czasami na nas fuknie, pomoże w czymś - lepiej wybrać nie mogliśmy...

Co z GT2???!!!

"[...] Co się dzieje z grą GRAN TURISMO 2? Czeka na nią cały świat, a SONY wciąż przekłada datę jej premiery ?!! [...]"

Daniel, Tarnów

Fakt, wokół gry GRAN TURISMO 2 aż się gotuje. Podejrzewam, że developer - POLYPHONY - próbuje wycisnąć z Szaraka wszystko, co jest możliwe do wyciśnięcia zeń, fundując nam wspaniały sequel pożegnawczy. Z tego co mi jednak wiadomo GT2 już nadchodzi, można rzec, iż nadjeżdża bardzo szybko, więc wielce prawdopodobne jest to, że w kolejnym numerze PSX EXTREME dane Ci będzie przeczytać ciepłą recenzję ww. tytułu. Rozumiem Twoje pieklenie się (w gorącej zeń wodzie kąpany), gdyż tytuł ten jest nietuzinkowy i NA PEWNO da wszystkim wiele satysfakcji i radochy. A póki co skup się na najnowszym zdjęciu z GT2, które podesłał niejaki Genius.)

Do it, k....!

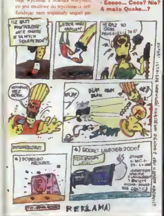
"[...] Dumając podczas wykładów na uczelni doszedłem do wniosku, że fajnie by było ujrzeć Was w "Familiadzie" [...]"

???, SMS

A mi zdaje się, że to dosyć kiepski pomysł. Karol by pewnikiem oniemiał, gdyby usłyszał nasze skojarzenie. Wyobraź to sobie:

- Jak brzmi imię i nazwisko seksownej blondynki, która zagrała główną rolę w filmie pt. "Nagi Instynkt"?

- Eeeee... Cece? Nie? A może Quake...?


ILE GRZY? POSTARZEJE, ANIE CHODZE W SAMYCH SKARPETKACH
TERAZ TO GRA PRZEGIĘLIŚ TO!!!
BLAM BLAM BLAM
4) DOBRY LAMOER 2000!
REKLAMA)

ROZWIĄZANIE KONKURSU WAKACYJNEGO

Hie hie. Na początku pozdrawiam wszystkich lamerów, którzy wyzywali mnie zawsze od najgorszych z powodu niskiego poziomu trudności konkursów „pseudo hard". Hie hie. W wakacyjnym konkursie (poziom - Medium) chyba większość Czytelników wymiękła, bo prawidłowych odpowiedzi przyszło dokładnie 56 (na 50 możliwych nagród). Tych pięciu delikwentów sponsor konkursu - firma ŚWIAT KONSOL ze Stargardu Szczecińskiego, tel. (091) 5786252 - postanowił wspaniałomyślnie obdarować również CD Pocketami, co by nie pluli sobie zbytnio w brodę.

Jednocześnie pragnę przeprosić Was w imieniu sponsora za miesięczne opóźnienie ogłoszenia wyników konkursu oraz za niewielkie zmiany w liście nagród: zamiast 4 kolorowych obudów na PSX weszły 4 figurki z TEKKENa (patrz na dole), zaś zamiast 17 koszulek przyznane będzie 17 CD Pocketów. Aby uspokoić wszystkich „specjalistów", co to twierdzili, że w konkursie jest błąd (tym razem go nie było!), oprócz hasła podaję tytuły gier ukryte kolejno w kadrach od 1 do 33:

TekkeNightmarecreetureSoulb eaElimineforager ceR [illegible] de [illegible]
[illegible]adeDeadorelfvEnhendeRallycro [illegible] feelreigNovastorMor [illegible]
[illegible]volboelDarklightconfir TenkAurode [illegible] flucThem [illegible] perk [illegible]
AgentamsfionGrantufism Overbl [illegible] D [illegible] Mdk [illegible]
LonesoldieRaadiasHrectanExplosivelecinGransfreemseqAgilewarr [illegible]

Prawidłowe hasło brzmi „EXTREME". Spora część z Was wyszło hasło „WAKACJE" - nie wiem skąd się to wzięło, ale przypuszczam, że to [illegible] zgaduła".

1 Pocket Station + żółta koszulka pisma PSX EXTREME	Aneta Tulodziecka, Sosnowiec
2 Figurka Tekken - JIN	Janusz Rugała, Opole
3 Figurka Tekken - Paul	Jarosław Gąsior, Dąbrowa Górnicza
4 Figurka Tekken - Xiaoyu	Maciej Nowak, Piotrków Trybu[illegible]
5 Figurka Tekken - Nina	Marcin Dudzień, U[illegible]
6 Figurka Tekken - Heihachi	Piotr Kaczmarek, Elbląg
7 Figurka Tekken - Yoshimitsu	Paweł Kowalczyk, Stargard Szcz.
8 Figurka Tekken - True Ogre	Łukasz Ozdziński, Świ[illegible]
9 Figurka Tekken - Devil Jin	Rafał Bałdo [illegible]
10 Dual Shock Color BLUE	Sebastian Gruba, Ja[illegible]
11 Dual Shock Color GREEN	Strachowski Roman, Szczecin
12 Dual Shock Color BLACK	Marcin Zięba, Stargard Szcz.
13 Cyber Shock	Adam Postawka, Rybnik
14 55 CD POCKETY	

Wojciech Czapliński, Lublin, Szymon Wróblewski, Bełchatów, Marcin Soko[illegible] Klimontów, Piotr Bartosik, Piotrków Trybunalski, Bronisław Mazur
Jarosław Marcin Gorol, Katowice, Mateusz Czerwiński, Łęczyca, Michał Przybylak, Sosnowiec, Michał Kisio, Sosnowiec, Mateusz Kuldział, Kraków, Sebastian Samborski, Bełchatów, Robert Szczech, Łęczyca, Michał Jabłoński, Sta[illegible] Szczeciński, Łukasz Masłowski, Piotrków Trybunalski, Jarosław Kaczor, [illegible] Paweł Butkiewicz, Gdańsk, Filip Szymczak, Jarocin, Krzysztof Łasowski, Koni[illegible] Marcin Talar, Dąbrowa Tarnowska, Łukasz Szymczuk, Szczecin, Tomek Piekarski, Stargard Szczeciński, Piotr Bałażiński, Bełchatów, Szymon Gładysz, Stargard Szcz., Tomasz Bożeński, Gliwice, Paweł Łuszczyński, Stargard Szcz., Strużyński Damian, Stargard Szcz., Malinowski Marcin, Stargard, Marcin [illegible] St[illegible] Szcz., Łukasz Kujawa, Kraków, Przemak Kukuła, Stargard Szcz., Arkad[illegible] Dawidziuk, Warszawa, Sebastian Bauch, Nysa, Paweł Górak, Stargard Szcz., Paweł Morzonek, Katowice, Grzegorz Chudy, Dunkowice, Paweł Kryszak, Poznań, Daniel Zaroń, Siemianowice Śląskie, Łukasz Kacprzyk, Marianowo, Monika Imiołek, Poznań, Krzysztof Frańczyk, Bytom, Grzegorz Sarówka, Uj[illegible] Gl[illegible]owicka Ma[illegible] Warszawa

Sponsor konkursu zdecydował przyznać NAGRODĘ SPECJALNĄ - maskotkę „CARTMAN" z filmu „South Park" dla Piotra Kaczmarczyka z Elbląga, który otrzymuje ją za oryginalność (wyszło mu hasło „CARTMAN").

Na koniec pozostaje mi tylko pogratulować osobom, które prawidłowo rozwiązały to zadanie. Jesteście prawdziwymi „wyjadaczami". Gratuluję! Na koniec nie mogę się powstrzymać, żeby nie wspomnieć o osobniczce z miejsca pierwszego (oraz 57 i 55), która szczęśliwym trafem wygrała PocketStation oraz żółtą koszulkę PSX EXTREME. Czyżby naprawdę dziewczyna aż tak znała się na rzeczy? A [illegible] robota Twojego chłopaka (no, laureaci z Sosnowca, przyznać się bez bicia!). [illegible] może pani Aneta jest matką któregoś z naszych czytelników? Czekamy na jakiś oddźwięk.

Limitowana seria tych koszulek jest do wygrania wyłącznie w naszych Mega Konkursach. Dostaje ją wyłącznie zdobywca 1 miejsca, jako symbol zwycięstwa.

Mr.Ściera

KĄCIK WYŚCIGOWY LAP 9

GAMERA Witam w kolejnej edycji naszego Kącika. Składam podziękowania dla wszystkich, którzy w tym miesiącu rywalizowali ze sobą, aby dostać się na naszą listę wyników z wszystkich tras. Cieszę się, iż w tym miesiącu mogę podać pierwsze czasy z wszystkich tras. Szczerze mówiąc, obawiałem się, iż Wasze propozycje co do rozszerzenia listy wyników skończą się na tym, iż nie będę miał co włożyć do "Kącika", jednak widzę, że zabraliście się do roboty. Już po kilku pierwszych dniach wyłoniła się czołówka i pozostałe czasy, które do mnie dochodziły do zakończenia bieżącego numeru, dużo nie zmieniły na naszej liście, z więc mam do Was prośbę: dzwońcie do mnie **(tel. 032 - 2894142)** przed planowaną wysyłką kaset, pytając o aktualne wyniki. A teraz nie pozostało mi nic innego, jak tylko podać wyniki:

I Australia
1 - 1.28.13 Łukasz Sobierański z Opola
2 - 1.18.36 Łukasz Sobierański z Opola
3 - 1.20.04 Dariusz Piechocki z Torunia
4 - 1.17.35 Dariusz Piechocki z Torunia
5 - 1.16.96 Dariusz Piechocki z Torunia
6 - 1.22.06 Łukasz Sobierański z Opola
7 - 1.16.29 Dariusz Piechocki z Torunia

II Monte Carlo
1 - 1.00.73 Dariusz Piechocki z Torunia
2 - 1.37.10 Łukasz Sobierański z Opola
3 - 0.53.28 Łukasz Sobierański z Opola
4 - 1.17.26 Dariusz Piechocki z Torunia
5 - 0.49.32 Łukasz Sobierański z Opola
6 - 1.28.06 Paweł Baer z Rudy Śląskiej
7 - 1.05.83 Dariusz Piechocki z Torunia

III Finlandia
1 - 1.13.86 Szymon Kopański z Łubawy
2 - 1.07.37 Szymon Kopański z Łubawy
3 - 1.29.60 Szymon Kopański z Łubawy
4 - 1.25.52 Szymon Kopański z Łubawy
5 - 1.05.12 Szymon Kopański z Łubawy
6 - 0.44.63 Szymon Kopański z Łubawy
7 - 1.10.36 Szymon Kopański z Łubawy

IV Portugalia
1 - 1.18.50 Szymon Kopański z Łubawy
2 - 1.10.26 Szymon Kopański z Łubawy
3 - 1.25.99 Szymon Kopański z Łubawy
4 - 1.11.43 Szymon Kopański z Łubawy
5 - 1.12.37 Szymon Kopański z Łubawy
6 - 0.53.67 Szymon Kopański z Łubawy
7 - 1.11.43 Szymon Kopański z Łubawy

V Argentyna
1 - 1.25.01 Paweł Baer z Rudy Śląskiej
2 - 1.14.17 Dariusz Piechocki z Torunia
3 - 1.08.99 Dariusz Piechocki z Torunia
4 - 1.11.17 Dariusz Piechocki z Torunia
5 - 1.04.99 Dariusz Piechocki z Torunia
6 - 0.67.17 Dariusz Piechocki z Torunia
7 - 1.18.91 Łukasz Sobierański z Opola

VI Anglia
1 - 1.17.03 Łukasz Sobierański z Opola
2 - 1.25.01 Dariusz Piechocki z Torunia
3 - 1.22.21 Paweł Baer z Rudy Śląskiej
4 - 0.54.45 Dariusz Piechocki z Torunia
5 - 1.17.51 Paweł Baer z Rudy Śląskiej
6 - 0.59.07 Dariusz Piechocki z Torunia
7 - 1.05.40 Dariusz Piechocki z Torunia

VII Nowa Zelandia
1 - 1.25.51 Łukasz Sobierański z Opola
2 - 1.25.92 Dariusz Piechocki z Torunia
3 - 1.15.68 Łukasz Sobierański z Opola
4 - 1.25.01 Dariusz Piechocki z Torunia
5 - 0.56.48 Łukasz Sobierański z Opola
6 - 1.00.53 Paweł Baer z Rudy Śląskiej
7 - 1.11.06 Paweł Baer z Rudy Śląskiej

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

VIII Szwecja
1 - 1.24.02 Łukasz Sobierański z Opola
2 - 1.06.06 Dariusz Piechocki z Torunia
3 - 1.31.64 Łukasz Lach z Bielska Biała
4 - 1.15.36 Dariusz Piechocki z Torunia
5 - 1.07.72 Dariusz Piechocki z Torunia
6 - 1.01.36 Dariusz Piechocki z Torunia
7 - 1.13.72 Dariusz Piechocki z Torunia

IX Hiszpania
1 - 1.17.17 Dariusz Piechocki z Torunia
2 - 1.10.13 Dariusz Piechocki z Torunia
3 - 1.10.07 Dariusz Piechocki z Torunia
4 - 1.12.88 Dariusz Piechocki z Torunia
5 - 1.10.12 Łukasz Sobierański z Opola
6 - 1.00.42 Dariusz Piechocki z Torunia
7 - 1.06.88 Dariusz Piechocki z Torunia

X Włochy
1 - 0.48.75 Łukasz Sobierański z Opola
2 - 0.55.67 Łukasz Sobierański z Opola
3 - 0.59.92 Dariusz Piechocki z Torunia
4 - 0.45.75 Dariusz Piechocki z Torunia
5 - 0.67.89 Dariusz Piechocki z Torunia
6 - 0.51.85 Łukasz Sobierański z Opola
7 - 1.03.21 Łukasz Sobierański z Opola

XI Indonezja
1 - 1.13.81 Łukasz Sobierański z Opola
2 - 1.17.25 Paweł Baer z Rudy Śląskiej
3 - 1.10.12 Paweł Baer z Rudy Śląskiej
4 - 1.05.31 Paweł Baer z Rudy Śląskiej
5 - 1.04.06 Łukasz Sobierański z Opola
6 - 1.07.67 Dariusz Piechocki z Torunia
7 - 1.14.97 Dariusz Piechocki z Torunia

XII Korsyka
1 - 1.24.49 Dariusz Piechocki z Torunia
2 - 1.10.26 Łukasz Sobierański z Opola
3 - 1.11.45 Dariusz Piechocki z Torunia
4 - 1.27.84 Dariusz Piechocki z Torunia
5 - 0.59.45 Dariusz Piechocki z Torunia
6 - 0.53.97 Dariusz Piechocki z Torunia
7 - 1.26.27 Dariusz Piechocki z Torunia

TIME TRIAL - 101.22.30 Dariusz Piechocki z Torunia

ARCADE
LEVEL 1 - 12.04.89
Dariusz Piechocki z Torunia
LEVEL 2 - 18.58.93
Szymon Kopański z Łubawy
LEVEL 3 - 27.40.99
Szymon Kopański z Łubawy

TROPHY
EUROPEAN - 14.27.99
Paweł Baer z Rudy Śląskiej
WORLD - 23.19.02
Paweł Baer z Rudy Śląskiej
EXPERT - 29.17.75
Dariusz Piechocki z Torunia

CHAMPIONSHIP
EUROPEAN - 20.19.02
Dariusz Piechocki z Torunia
WORLD - 30.21.28
Dariusz Piechocki z Torunia
EXPERT - 44.39.99
Dariusz Piechocki z Torunia

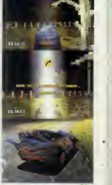
NEED FOR SPEED HIGH STAKES

Po długim okresie czasu zostały nadesłane do mnie wyniki z zapomnianej już przez niektórych gry NFS4. Autorem tych czasów jest Marek Bikowski z Łomży. Moje gratulacje i czekam na kolejne, jeszcze lepsze czasy, bo choć to nie GRAN TURISMO, to jednak NFS4 warto poświęcić trochę czasu.

Landstrasse - 1.42.31 Marek Bikowski z Łomży
Route Adonf - 1.30.96 Marek Bikowski z Łomży
Kindiak Park - 1.30.56 Marek Bikowski z Łomży
Durham Road - 1.14.28 Marek Bikowski z Łomży
Celtic Ruins - 1.30.21 Marek Bikowski z Łomży
Dolphin Cove - 1.35.93 Marek Bikowski z Łomży
Snowy Ridge - 2.01.86 ACE
Raceway - 1.28.50 Marek Bikowski z Łomży
Raceway 2 - 1.14.90 Marek Bikowski z Łomży
Raceway 3 - 1.34.59 Marek Bikowski z Łomży

COLIN McRAE RALLY

GAMERA Na zakończenie podam coś dla wszystkich "collinowców". Opiszę niezły przekręt, który ma miejsce w grze. Odkryli go dwaj nasi czytelnicy z Łomży: Marek Bikowski i Piotr Konobrodzki. Otóż najpierw wejdźcie do Time Trial, wybierzcie Nową Zelandię i czwarty OS w tym państwie. Następnie w miejscu imienia wpiszcie kod na wszystkie trasy w nocy (NIGHTRIDER). Jadąc w nocy, gdzieś w środku trasy znajduje się budynek po prawej stronie drogi (jest to drugi budynek licząc od początku OS-u). Zauważcie, że znajduje się tu brama, przez którą możecie wjechać na podwórko. Tam omińcie budynek z lewej. [illegible] wypalony kwadrat, na który należy najechać. I tu niespodzianka - silnik zgaśnie i za moment usłyszycie huk silników odrzutowych. Po chwili z góry padnie światło i samochód powoli zacznie unosić się do góry, po czym obraz błyśnie na biało i zostaniecie przeniesieni z powrotem na drogę przed budynkiem, gdzie możecie kontynuować jazdę już jako galaretka na kółkach. Dodatkowo pojawi się jakiś kod, jednak nie mam pojęcia do czego on służy. Autorzy tego triku nadesłali jeszcze dwa inne miejsca spotkania z UFO (może będzie ich jeszcze więcej), jednak nie będę Wam ich podawał, aby nie psuć zabawy w poszukiwaniach.



Hello, Hello.

KĄCIK BIJATYK

ROUND 14

Bieżące odsłona "Kącika..." jest już chyba ostatnią zdominowaną przez TEKKEN TAG TOURNAMENT. Wszystkie postacie są już znane, pierwsze automaty pojawiły się w Polsce, a w dodatku.... ekhhhh - PS2... Tylko zobaczcie i poczytajcie. Co zaś się tyczy turnieju TK3 we Wrocławiu - najprawdopodobniej odbędzie się on w listopadzie, a pełne info podam za miesiąc. A poza tym - dziś mniej tekstu, więcej screenów. Po prostu - za mało miejsca! Maltretujcie Ścierę, aż da wreszcie dodatkowe pół strony......

kali@grape69 natpol.pl

TURNIEJE:

Na początku muszę was zmartwić nie jest jeszcze ustalony termin turnieju we Wrocławiu - trzeba więc będzie jeszcze troszkę poczekać. Ale za to okazało się, że 11 12 99 odbędzie się Turniej o Puchar Starosty Powiatu Żarskiego który może być idealnym wypełnieniem przerwy międzyturniejowej. Po wszelkie informacje można dzwonić pod numer 0602 671 336

TEKKEN TAG TOURNAMENT:

Najważniejszą dla nas informacją jest chyba to, że w Polsce są już co najmniej dwa salony z tą grą. Jeden jest w Katowicach, w salonie na dworcu głównym PKP, przy czwartym peronie. A teraz TTT został też wstawiony do wrocławskiego salonu Las Vegas, który znajduje się na także na głównym dworcu PKP i chociaż ten drugi został później wstawiony to szybciej pojawiły się na nim nowe postacie. A teraz kilka informacji o samej grze

Pamiętacie jak wspominałem, że Jin ma Low Parry? Prawda to owszem. Ale trzeba powiedzieć, że takie parry ma każda z postaci wystarczy klepnąć D/P - liczy się tyko perfekcyjny timing

Zostało wprowadzone zróżnicowanie pod względem wytrzymałości różnych postaci. Po prostu dany cios zabierze różną ilość energii różnym postaciom. Wprowadzone są cztery klasy postaci pod względem wytrzymałości (od najbardziej odpornej zaczynając)

Rank 1 Gunjack
Rank 2 King, A king Ganryu
Rank 3 Jin, Lei Yoshimitsu Hwoarang Eddy Julia, Baek Anna Bryan
Rank 4 Paul, Law, Nina Xiaoyu Jun Michelle, Heihachi

Różnica pomiędzy pierwszą a czwartą rangą wynosi około 20%

Wprowadzone też zostało oznaczenie podkreślające słaby styl gry danego zawodnika. Jeżeli ktoś wygra stosując często ciosy których nie można rewersować, albo będzie bardzo dużo dawał „tył,tył", bądź też grał jednym ciosem itd., to zostanie ładnie określony po zakończeniu walki mianem CHICKENa. Na i obok licznika zwycięstw pojawi się wymowny kurczaczek

Ciosy:

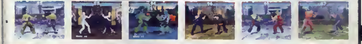
```
• wyższe Juggle pochodzą od Icka Jacka Rzymek
Bryan
WS+1 1+2,1 4
WS+1 1,4 1 p,p+2
WS+1 d d/b p+3 1 p,p+2
d/p+4 d/p+1-1-1-1112
d/p 4 3 1 2 p,p+2
d/p+4 1 2,1 p+1,(4)3
d/p+4 1 d/p+1 1 p,p+2
d/p+4 1 d,d/p,p+3,4
d/p+4 d+1 CC 1 2 (1) 4
d/p+4 1 3 1 4
d/p+4 d/p+2 1 4,3,3 (King)
d/p+4 d/p+1 p+4,3,4
d/p+4 1 1 1+3,2,(1) 4
WS+2,1+2 1+2,1,4
WS+2 1+2 p+4,3 4
WS+3 d,d/p,p+1 1,4 1+3 4
WS+3 d/p+4 p+4 3 4
WS+3 1+3 2,1 p,p+2
WS+3 d/p+3 1 p,p+2
WS+3 d/p,n+4 1+2>1,2
WS+3 d d/f 1+2 1 4 p,p+2
•2 1+3+4 1+3 2 (1),2 (Eddy)
•2 1-SS(f) d/p+4 (Flip) d+3 d+4
•2 1 SS(f) d+1 (Flip) WS+3 d/p+3
•2 1 1+3+4 1+3+4 d/p+2 p,p+2
•2 1 1+3+4 1+3+4 p,p+3
1+2 1 1+3+4 1+3+4 1+3+4 p+1+2 (Gun Jack)
H T+2,1 1+3+4 p+1+4
d d/f 1+2 1 4 p,p+2
CH d d/f,1+2 p+4 3 4
d/p+3 WS+3 1 p,p+2
d/p+3 D+1 WS+3 d+4
d/p+3 WS+1+2 1 4 (3) 4 (King)
d/p+3 WS+3 1 4 3 3 (BJG)
d/p+1-2 d/p+3 1 4 (Flip) d+3 (Anna Nina)
d+3 (Flip) 1 1+4
```

Warto wspomnieć, że Mokujin występuje tu też w nowej wersji jako Tetsujin - metalowa, błyszcząca na srebrno bryła. Poza tym, jeżeli uzyska się nim 10 winsów z rzędu to jego kolor zmienie się na złoty!

Huh - Bruce, jak był przepowerowany już w dwójce, to tutaj całkowicie rozwala. Nie, goście z NAMCO chyba za bardzo lubią thai boxing...

Devil jest w tej części wreszcie fajną postacią. Nie dość, że ma nowe ataki laserem (są takie które można wcisnąć w juggle'u) to w dodatku celny strzał w któregoś z Jacków powoduje tak jak u Dr Boskonovitcha w T3, to, że robot sam wykona cios. Tutaj akurat odpali te gorylowate nawalania rękami. Poza tym - Kazuya może w trakcie walki zamienić się w Devila!

No i na koniec daję tu trochę screenów z nowymi strojami dla postaci z T3



kontroler
EVOLUTION CONTROL SYSTEM

Im bliżej końca tysiąclecia, tym na rynku pojawia się więcej kosmicznych gadżetów. Zwykły joypad, a nawet wibrujący Dual Shock nikogo już dziś nie dziwią. Teraz aby zaprezentować światu coś oryginalnego, trzeba się znacznie bardziej wysilić. Tak też postępuje firma GAMESTER, wypuszczając na rynek swoje nowe kontrolery z serii EVOLUTION. Ich oficjalnym dystrybutorem na Polskę jest firma MANTA z Warszawy, która posiada je w swojej [illegible] Po raz pierwszy zetknąłem się z nimi podczas odbywających się we wrześniu tego roku targów ECTS w Londynie, a [illegible] [illegible] przetestować je znacznie dokładniej. Zobaczmy zatem, czego możemy się po tym sprzęcie spodziewać.

WYKONANIE ★★★★★

Na pierwszy ogień poszedł EVOLUTION CONTROL SYSTEM. Jest to całkiem ciekawie prezentujący się zestaw do grania, który składa się z dwóch części: Evolution Gripstick (przypomina luźno trzymaną w dłoni manetkę od joysticka, z pokaźnym wyświetlaczem informującym nas o pracy urządzenia) oraz Evolution Reactor (to [illegible] netka reagująca na ruchy Gri[illegible] cza – taka "rękawica" zakładana bezpośrednio na dłoń). Całość wygląda naprawdę kosmicznie i z początku obawiałem się, czy uda mi się w ogóle posnować grę za pomocą tego urządzenia. W [illegible] doszedłem do wprawy, [illegible] przyznać, że zajęło [illegible]

Na [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] za pomocą [illegible] [illegible] Reactor. Prze[illegible] ręki w prawo bądź lewo, w górę albo w dół powoduje ten sam efekt, co na[illegible] śnięcie klawisza kie[illegible]runku na joypadzie. Na rękawicy nie ma żadnych dodatkowych przycisków ani klawiszy służących bezpośrednio do gry (wszystkie one znajdują się na Gripsticku), jedynie przyciski służące do programowania urządzenia oraz pokrętła do ustawiania jego czułości. Aktualny stan w jakim znajduje się kontroler oraz informacje o pozycji manetki kierunków możemy na bieżąco odczytywać z wyświetlacza umieszczonego w górnej części Gripsticka. Biorąc pod uwagę wysoki stopień skomplikowania testowanego urządzenia trzeba przyznać, że takie rozwiązanie bardzo ułatwia jego obsługę. Na Gripsticku znajdują się wszystkie klawisza z normalnego joypada za wyjątkiem R1, który najwyraź niej nie pasował projektan[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] opcji [illegible] klawiszy i [illegible] [illegible] pominię[illegible] Na szczę[illegible] większość [illegible] [illegible] kojnie [illegible] kla[illegible] [illegible] odpowiednio zdefin[illegible]

PRZYDATNOŚĆ ★★★☆☆

Gra za pomocą ECS dostarcza [illegible] [illegible] zytywnych wrażeń [illegible] [illegible] [illegible] tarcza[illegible] [illegible] [illegible] faktycznie trudno [illegible] [illegible] nowego [illegible] sterowania, [illegible] [illegible] treningu nie wygląda to już tak [illegible] jak na początku. Trzeba podkreślić, że [illegible] jest bardzo "ela[illegible] wiele tutaj zależy od osobistych [illegible] W [illegible] [illegible] męczon[illegible] [illegible] zwyczajn[illegible] [illegible] [illegible] firmę, [illegible] na której zależny [illegible] jak i [illegible] Sam Reactor utrzymywa[illegible] może być w [illegible] w pionowej, jak i poziomej pozycji - decydujemy o tym [illegible] specjalną "poziomicę" umieszczoną na górnej części urządzenia. Oczywiście kontroler ten wyposażony jest w opcję wibracji - zastosowano tutaj technikę Dual Force, w pełni kompatybilną z wibracjami Dual Shocka, tak więc odczuwalne drgania robią całkiem niezłe wrażenie.

Trzeba przyznać, że EVOLUTION CONTROL SYSTEM w akcji prezentuje się całkiem nieźle. Znakomicie sprawuje się zarówno w grach wyścigowych, jak i symulatorach czy strzelaninach (szczególnie FPP np. QUAKE 2). Jednak największe wrażenie robi znakomita kompatybilność z trójwymiarowymi platformówkami, które z tym kontrolerem nabierają całkiem nowego wymiaru (muszę przyznać, że sterowanie w grze SPYRO THE DRAGON z ECS w dłoniach to rewelacja!). Jedyny problem jest fakt, że niemal do każdej gry trzeba od nowa programować kontroler. Zresztą nie czarujmy się – gra na tym cudeńku wymaga długiego treningu i bardzo duże znaczenie ma dobranie jak najlepszych parametrów urządzenia i jego odpowiednie zaprogramowanie [illegible] aby otrzymać jak najbardziej optymalne warunki pracy.

WERDYKT ★★★★☆

W podsumowaniu muszę ostrzec wszystkich ama[illegible] [illegible] łatwej rozrywki, że EVOLUTION [illegible] to nie jest już byle jaki joypad. [illegible] [illegible] i trzeba poświęcić [illegible] [illegible] opanować sterowanie [illegible] [illegible] wykonane jest znakomicie [illegible] [illegible] rękawicę nie rozciąga się [illegible] a Gripstick jako całość ideal[illegible] się w dłoniach. Niestety, nie jest to [illegible] Jej cena detaliczna wynosi dokładnie 379 zł, dlatego warto dobrze przemyśleć ten zakup. Jeśli jednak zwykły joypad to już dla kogoś zbyt prymitywne urządzenie, to zakup ECS wydaje się znakomitym rozwiązaniem.

joypad
EVOLUTION CONTROL PAD

Kolejne urządzenie firmy EVOLUTION swoim wyglądem przypomina zwykły joypad, choć tak naprawdę jest od niego znacznie bardziej rozbudowane. W odróżnieniu od zwykłego pada, sterować można używając nie tylko gałek czy przycisków kierunku, ale również ruszając całą konstrukcją pada!!! Brzmi nieźle, nieprawdaż? A ja przyznaję, że w rzeczywistości ma się to jeszcze lepiej!

Wyobraźcie sobie, że grając choćby w GRAN TURISMO zamiast naciskać klawisze "lewo" lub "prawo", tudzież ruszać analogową gałkę, można przechylać całą konstrukcję pada, a kierowany pojazd będzie skręcał posłusznie w wybranym kierunku. Oczywiście w joypadzie tym znajduje się zarówno pełna regulacja jego czułości, jak i możliwość wypoziomowania go w najbardziej odpowiadającej nam pozycji.

WYKONANIE ★★★★★

Oprócz tego na padzie znajdują się wszystkie przyciski w standardowym ustawieniu ze zwykłego pada, są również gałki do analogowego sterowania, a swoim kształtem przypomina inne konstrukcje tego rodzaju dostępne na rynku. Joypad wykonany jest z bardzo dobrego materiału, dobrze leży w dłoniach i nie męczy nawet przy dłuższej zabawie. Podobnie jak w EVOLUTION CONTROL SYSTEM, zastosowano tutaj nową technikę wibracji w standardzie Dual Force, w pełni kompatybilną z wibracjami Dual Shocka. Wibracje są zatem porównywalne do tych z kontrolera firmy SONY.

PRZYDATNOŚĆ ★★★☆☆

Muszę przyznać, że testowany EVOLUTION CONTROL PAD zrobił na mnie nawet większe wrażenie niż EVOLUTION CONTROL SYSTEM. Do zabawy z pomocą tego kontrolera przyzwyczaiłem się znacznie szybciej niż z "kompletem z rękawicą", toteż joypad ten od razu bardzo przypadł mi do gustu. Świetnie sprawował się zarówno w grach wyścigowych, jak i symulatorach czy strzelaninach FPP. Stanowi on tym bardziej ciekawą propozycję, że [illegible] [illegible] go jako zwykłego pada, jeśli jego rozbudowane możliwości sterowania okażą się niezbyt wygodne w danej grze. [illegible] cena [illegible] tego [illegible]ka została ustalona na 249 zł. Jako ciekawostkę mogę dodać, że kontrolery z serii EVOLUTION dostępne są obecnie w wersjach dla PlayStation i Nintendo 64, a w najbliższym czasie pojawią się również ich wersje kompatybilne z komputerami PC.

WERDYKT ★★★★☆

NORBY

Za udostępnienie obu kontrolerów dziękujemy firmie Manta z Warszawy, ul. Rysy 33, tel. (0-22) 643-54-20